Règles **Avancées** Officielles de

Donjons & Dragons®

GUIDE DU MAITRE

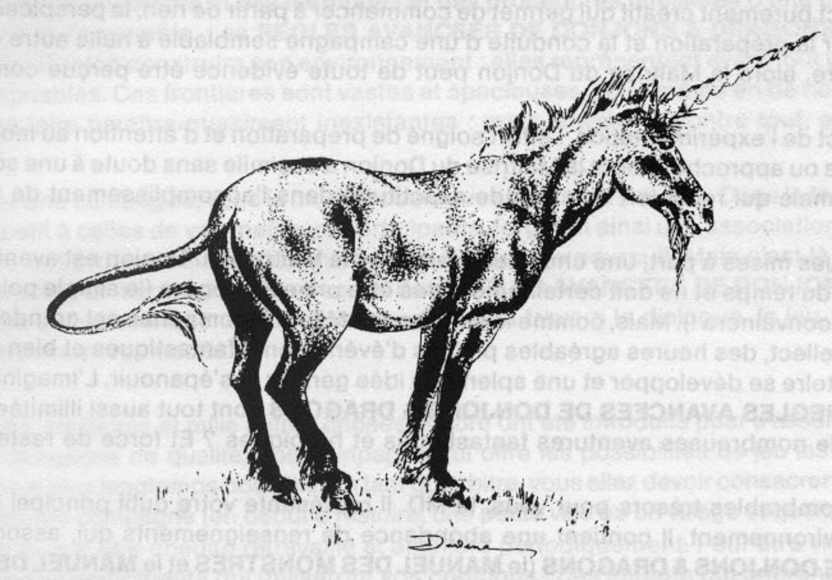
par Gary Gygax

Voici le deuxième volume de la mondialement célèbre série de livres et d'aides au jeu de AD&D™. Ce guide est idéal pour des joueurs de niveau moyen ou supérieur à partir de 10 ans.



TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION ™

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®



OUVRAGE SPECIAL DE REFERENCE

GUIDE DU MAITRE

UN TOME D'INFORMATIONS COMPILEES A L'INTENTION DES MAITRES DE JEU DES **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**™
CE VOLUME CONTIENT ; DES LISTES DE MONSTRES ET DE RENCONTRES, DES TABLES DE TRESORS ET D'OBJETS MAGIQUES AINSI QUE LEUR DESCRIPTIONS, UNE METHODE DE GENERATION ALEATOIRE DE DONJONS ET DE TERRITOIRES SAUVAGES ; AINSI QUE DES SUGGESTIONS SUR LA MAITRISE DU JEU ; ET BIEN PLUS ENCORE.

par Gary Gygax

Illustrations : David C. Sutherland III, D.A. Trampier, Darlene Pekul, Will McLean, David S. La Force, Erol Otus
Couverture : Jeff EASLEY

Distribué sur le marché du livre des Etats-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd.

Toute demande d'informations devra être accompagnée d'une enveloppe timbrée et envoyée à TSR Hobbies, POB 756, Lake Geneva, WI 53147.

Imprimé en France

Mars 87 par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

AVANT-PROPOS

La Maîtrise du Donjon est-elle un art ou une science ? Une question intéressante !

Si l'on considère l'aspect purement créatif qui permet de commencer à partir de rien, la perspicacité, propre à chaque individu, mise à contribution pour la préparation et la conduite d'une campagne semblable à nulle autre ou le stype particulier à l'arbitrage d'un jeu d'aventure, alors la Maîtrise du Donjon peut de toute évidence être perçue comme un art.

Si l'on considère l'aspect de l'expérimentation, l'effort soigné de préparation et d'attention au moindre détail, et la quête perpétuelle de nouvelles idées ou approches, alors la Maîtrise du Donjon s'assimile sans doute à une science, pas toujours exacte au sens propre du terme, mais qui recquiert une grande exactitude dans l'accomplissement de la tâche exigée.

Les questions ésotériques mises à part, une chose est certaine : la Maîtrise du Donjon est avant tout une œuvre d'amour. Elle est astreignante, prend du temps et ne doit certainement pas être prise à la légère (le simple poids de l'ouvrage que vous avez entre les mains vous en convaincra !). Mais, comme le sait chaque MD, la récompense est grande : un défi sans cesse renouvelé à l'imagination et l'intellect, des heures agréables pleines d'événements fantastiques et bien souvent imprévisibles, l'occasion d'observer une histoire se développer et une splendide idée germer et s'épanouir. L'imagination ne connait aucune limite et les possibilités des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** sont tout aussi illimitées. Qui peut dire ce qui attend chaque joueur, sinon de nombreuses aventures fantastiques et héroïques ? Et force de rester en deça de la vérité !

Ce livre renferme d'innombrables trésors pour vous, le MD. Il représente votre outil principal dans la construction de votre propre "monde" ou environnement. Il contient une abondance de renseignements qui, associés aux autres ouvrages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** (le **MANUEL DES MONSTRES** et le **MANUEL DES JOUEURS**) vous donne toutes les informations nécessaires pour jouer. Mais, comme d'habitude, quelque chose d'autre est indispensable : votre imagination. Utilisez le texte écrit comme base et inspiration, et explorez ensuite les possibilités créatrices que vous possédez au plus profond de vous pour transformer votre jeu en quelque chose d'unique.

La Maîtrise du Donjon n'est certes pas une tâche aisée, soyez en persuadés. Mais il est encore plus délicat de s'en acquitter avec brio. Rares sont les Maîtres de Jeu qui dirigent une partie avec un art consommé au point de rechigner devant l'occasion de se perfectionner. Heureusement, cet ouvrage s'attache longuement à ce problème et vous offre des milliers de suggestions concernant tous les aspects de la Maîtrise du Donjon (ainsi que sur nombre de points de détail) afin de vous aider à améliorer vos réalisations. Soyez vigilants et efforcez-vous toujours de rendre le jeu le meilleur possible, et ceci à son plus haut potentiel.

Mike Carr
TSR

16 Mai 1979

Traduction Dominique MONROCQ
Coordination François MARCELA-FROIDEVAL
Remerciements Fabrice Aufort, Bruce Heard, Michel Pagel

PREFACE

Tout ce qui suit est réservé à votre seul usage, en tant qu'arbitre de la campagne. S'adressant au créateur et à l'autorité absolue de votre partie, cet ouvrage est écrit par un Maître de Donjon pour un autre Maître de Donjon, sans préjudice d'ancienneté ou de didactisme forcené. Si des déclarations sont faites, elles ne viennent pas de "haut" en ce qui concerne *votre* jeu. Les règlements sont donnés pour le seul bénéfice du jeu, car si les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** doivent survivre et se développer, une certaine uniformité et des méthodes et des procédures familières d'une campagne à une autre campagne sont indispensables dans l'ensemble. Les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** forment plus qu'un cadre dans lequel chaque Maître de Donjon construira son environnement ; elles représentent avant tout une ossature pour tous les "mondes" possibles et imaginables. Ces frontières sont vastes et spacieuses, voire même en de nombreux endroits vagues et informelles au point de les faire paraître quasiment inexistantes ; mais, envers et contre tout, elles sont bel et bien là ...

Lorsque vous élaborez une campagne, vous la modelez selon vos goûts personnels. Dans le feu de l'action du jeu, votre personnalité se mèle petit à petit à celles de vos meilleurs participants, forgeant ainsi une association fructueuse. Tant que votre campagne reste viable, ce lent processus d'évolution et de croissance se poursuit. Mais c'est là que réside un grave danger. Les systèmes et les paramètres contenus dans l'ensemble des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** trouvent leur origine dans de multiples connaissances et l'expérience gagnée à travers le dialogue, le jeu, l'expérimentation, la réflexion et (espérons-le) une certaine perspicacité.

Limitations, vérifications, équilibres et mille autres choses encore ont été introduits pour s'assurer que toute campagne basée sur ce système soit une campagne de qualité, une campagne qui offre les possibilités de jeu les plus intéressantes au plus grand nombre de participants le plus longtemps possible. En tant qu'arbitre, vous allez devoir consacrer un nombre d'heures incalculables pour produire une première campagne (en début d'histoire, une petite ville ou un village et quelques niveaux de donjon intelligemment dosés), le tout pouvant être ensuite retravaillé et amélioré périodiquement. Pour être vraiment récompensé de votre travail, vous devrez avoir des participants qui utiliseront vos créations : des joueurs qui apprendront les merveilles et feront face aux périls que vous aurez préparés pour eux. Si ceux-ci s'avèrent trop simples et trop faciles, les joueurs s'ennuyeront rapidement et tous vos efforts auront été vains. De même, si la campagne est trop difficile, les joueurs se décourageront et perdront tout intérêt pour un jeu dont ils sont toujours les victimes, rendant ainsi vos efforts inutiles. Ces notions sont de prime importance car elles sont sous-jacentes à de nombreuses règles.

Naturellement, toutes les possibilités n'ont pu être incluses dans ce seul ouvrage. En tant que joueur, je n'aimerais pas me voir dicter à la lettre près comment doit se dérouler ma campagne ; si tel était le cas, pourquoi ne pas jouer à un autre jeu, comme les échecs, par exemple ? En tant qu'auteur, je demeure conscient que mon imagination et ma créativité ont leurs limites. Certains imagineront des choses auxquelles je n'aurais jamais pensé et créeront des systèmes au delà de mes possibilités. En tant que Maître du Donjon en activité, je prends garde à ne pas introduire de complexités gratuites, des systèmes, en apparence, créés pour gêner les joueurs, des règles qui favorisent le banal et l'ordinaire, plutôt que le fantastique et l'imprévu. Et comme si je ne portais pas assez de chapeaux, je suis également éditeur. Je dois donc surveiller cet ouvrage pour m'assurer que l'immensité de son contenu n'augmente pas son volume au point de le rendre trop coûteux. Toutes ces préoccupations ont été respectées.

Pour revenir à la structure des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**, le but recherché est de créer un "univers" dans lequel des campagnes similaires et des mondes parallèles peuvent être situés. Grâce à une certaine uniformité de sytèmes et de "lois", les joueurs pourront passer d'une campagne à une autre tout en connaissant les principes élémentaires qui gouvernent le nouveau "milieu", car tous ces environnements auront certaines lois en communs (mais pas nécessairement les mêmes). Les classes et les races seront quasiment les mêmes. Les caractéristiques auront des significations identiques ou presque. Les sorts fonctionneront d'une manière donnée, quel que soit l'univers où ils seront employés. Les objets magiques varieront certainement, mais leurs principes respectifs resteront semblables. Cette uniformité n'aidera pas seulement les joueurs, mais permettra aux Maîtres du Donjon de dialoguer et d'échanger des informations utiles. Elle pourra aussi peut-être permettre la mise en place de grands tournois où les joueurs du monde entier pourront se rencontrer.

Le danger d'un système évolutif est que vous ou vos joueurs alliez trop loin dans une mauvaise direction, écourtant par là même votre campagne. Les participants s'efforceront de vous pousser constamment vers un jeu qui leur permette d'acquérir force et puissance beaucoup trop vite. Chacun d'eux tentera de vous arracher la direction du jeu, afin de le mener à son gré. Satisfaire à ce désir naturel, c'est signer l'arrêt de mort d'une campagne, car elle deviendra l'affaire d'un seul joueur ou sera désertée en masse par des participants en quête d'autre chose de plus excitant et plus équitable. De la même manière, vous devez éviter de vous égarer dans des directions trop éloignées des bases du jeu en tant que tel, car il est arrivé que des campagnes deviennent si bizarres que, en toute honnêteté, il était impossible d'y retrouver le moindre lien avec l'univers des "**REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**". Elles sont alors isolées et bien souvent disparaissent d'elles-mêmes. Variétés et dif-

férences sont souhaitables, mais doivent être limitées par le système. Imagination et créativité peuvent certainement y trouver leur juste place, c'est pourquoi certains points de jeu ont été volontairement laissés dans le vague. Favorisez cette originalité en développant un monde unique et détaillé, basé sur les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. Deux campagnes ne seront jamais parfaitement identiques, mais elles auront toutes la même base commune, permettant au jeu de rester une entité viable grâce à laquelle vous et vos joueurs pourrez communiquer avec des milliers d'autres qui considèrent le jeu de rôle fantastique comme un passe-temps amusant et agréable.

Ce livre étant le domaine réservé du Maître du Donjon, vous devez considérer que tout non-MD qui l'aurait en sa possession ne mérite pas une mort honorable. Il y aura sûrement des joueurs indiscrets ; sachez simplement qu'ils se privent eux-mêmes d'une part importante du plaisir qui découle d'un jeu dont certaines règles restent cachées aux participants. Il est à la fois de votre intérêt et du leur de décourager les joueurs de disposer de cet ouvrage. Si vous découvrez qu'un de vos joueur l'a consulté, il est conseillé que vous l'obligiez à s'acquitter de lourds honoraires pour avoir consulté des "sages" ou une autre source d'information normalement hors d'atteinte des habitants de votre environnement. De même, s'ils font preuve d'une connaissance qui ne peut avoir été glanée qu'en consultant ce livre, vous pouvez leur confisquer un ou deux objets magiques comme rétribution, méthode certes insuffisante, mais qui, espérons-le, découragera de telles actions.

J'espère sincèrement que vous trouverez ce nouveau système à votre convenance et que vous l'apprécierez. Tous les éléments sont là, mais vous seul pouvez en tirer un chef-d'œuvre : votre campagne personnelle, qui procurera des centaines d'heures de joie et de plaisir à de nombreux joueurs avides.

Que la Maîtrise soit avec vous !

CREDITS & REMERCIEMENTS

Ce qui suit est la liste des personnes, par ordre alphabétique, qui ont contribué à la création de cet ouvrage. Il va de soi que leurs contributions ne furent pas identiques, et ceux avec lesquels je joue habituellement avec les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**, (ainsi que ceux qui révisèrent le manuscrit initial), eûrent plus d'influences et engendrèrent plus d'idées que ceux avec lesquels je perdis le privilège de continuer notre association ou nos contacts. Néanmoins, tous sont ici crédités et remerciés, sûr que chacun reconnaîtra l'importance de sa propre contribution ! Dave Arneson, Peter Aronson, Brian Blume, Mike Carr, Sean Cleary, Jean-Louis Fiasson, Ernie (le Barbare bien connu) Gygax, Luke Gygax, Al Hammack, Neal Healey, Tom Holsinger, Harold Johnson, Timothy Jones, Tim Kask, Rick Krebs, Len Lakolka, Jeff Leason, Steve Marsh, Schar Niebling, Will Niebling, Jon Pickens, Gregory Rihn, John Sapienza, Lawrence Schick, Doug Schwegman, Dennis Sustare, Jack Vance, James M. Ward, Jean Wells, and Skip Williams.

Que soient aussi remerciés les innombrables joueurs et MD qui fûrent avides d'améliorer les jeux d'aventure et qui consacrèrent leur précieux temps à me faire bénéficier du fruit de leur réflections, par l'entremise de lettres ou au travers de contacts personnels lors de conventions. Vos efforts pour trouver des améliorations, pour éliminer des ambiguïtés ou des défauts, et votre désir général de m'aider et de m'encourager sont grandement appréciés !

Bob Bledsaw de "Judges Guild" doit aussi être remercié, car ses associés et lui contribuèrent efficacement à l'amélioration générale des jeux d'aventure fantastique, les rendants plus abordables et développant par la même plus d'intérêt pour le jeu de rôle.

Finalement, aucune liste ne serait complète sans remercier tout spécialement les artistes qui travaillèrent sur la compilation des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. Il s'agit de Dave Sutherland et de Dave Trampier. Merci encore à vous deux, Messieurs !

Si j'avais, par hasard, négligé quelqu'un, qu'il veuille bien me pardonner, car l'achèvement de cet ouvrage a nécessité deux ans durant lesquels j'ai lu des centaines de pages de suggestions, étudié des milliers de pages de documentation et rédigé environ douze cents pages de manuscript. Ce travail, débuté en 1976, souvent interrompu, vient enfin d'arriver à son terme et, au travers de cette odyssée, un nom aura pu s'égarer à la dernière minute.

E Gary Gygax

INTRODUCTION

La structure de cet ouvrage est simple. Les premiers chapitres traitent des sujets abordés dans le **MANUEL DES JOUEURS**, et ce dans le même ordre. De ce dernier, un grand nombre d'informations ont été omises à dessein, car elles ne doivent pas, tout du moins initialement, être connues des personnes que la nature du jeu envisage : des aventuriers, vivant dans un monde fantastique. Le MD doit maîtriser le mieux possible les règles du **MANUEL DES JOUEURS**, ainsi que celles contenues dans ce volume, car elles forment un ensemble indissociable. Alors que les joueurs savent qu'ils doivent choisir un alignement, vous, le MD, savez en outre que chaque action qu'ils accompliront sera enregistrée mentalement, et que vous ferez évoluer les personnages dans le graphique des alignements, s'il y a lieu, à la fin de chaque aventure.

Après les informations liées directement au **MANUEL DES JOUEURS**, viennent d'autres données qui les améliorent, les complètent, et les augmentent. Un vaste chapitre énumère et décrit les nombreux objets magiques. D'autres traitent du développement de l'environnement d'une campagne, de la création des donjons, de la génération aléatoire des contrées sauvages et des niveaux de donjon, ainsi que du développement des personnages non joueurs. En fait, j'ai tenté de rassembler dans ce seul livre tout ce qui est vital pour le jeu, afin que vous soyez complètement équipés pour faire face à un groupe d'aventuriers voraces, rampant dans l'ombre, guettant un arbitre imprudent pour le mettre en pièces à la première occasion.

J'ai donc, en dehors du système, fait tous les efforts possibles pour donner un raisonnement et une justification au jeu. Bien sûr, le but ultime est avant tout de développer un jeu agréable et jouable, mais peut-on rester rationnel dans un univers fantastique ? Néanmoins, comme vous vous en apercevrez, si le jeu est fantastique, il y a une base pour tout ce qui est contenu dans cet ouvrage, même si ce monde est ancré dans des mondes illusoires. Et s'il n'y a pas d'option dans le système des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** (l'accent étant mis sur l'uniformité des règles d'une campagne à l'autre), il y a bon nombre de régions où votre créativité et votre imagination ne seront pas enchaînées par les paramètres du système. Ces sections sont celles où seules quelques "trucs" et suggestions sont données, le reste étant laissé au jugement de chaque MD.

Tant de choses auraient pu être inclues dans ce livre que la majeure tâche de l'auteur fût de décider ce qui devrait en être omis. Le critère décisif fût l'utilité. On choisit tout d'abord les informations vitales pour le jeu, puis celles qui vous seraient le plus utiles, ensuite vinrent des éléments d'intérêt général suceptibles d'augmenter la saveur d'une campagne. Les matériaux inclus fûrent écrits avec un souci de solvabilité et de rapidité. Le plaisir de ce jeu vient principalement de l'action et du drame. Le défi d'une enigme ou d'un problème à résoudre est secondaire. Des opérations interminables du MD sont irritantes pour les joueurs. Des sytèmes de combats "plus réalistes" auraient certes pu être intégrés, mais ils importent peu pour un groupe de joueurs vivant une aventure excitante. Si vous vous donnez le plus grand mal pour maintenir le plaisir au plus haut durant le jeu, vous faites, à tous les participants, une immense faveur qui sera évidente quand vous verrez les joueurs revenir régulièrement.

Le mot clef, ici, est le jeu. Comprenez pourquoi le système est tel qu'il se présente, suivez les paramètres et ensuite ignorez-en certains points afin de préserver l'intensité du jeu si vous le jugez nécessaire. Par exemple, les règles imposent des rencontres aléatoires avec des monstres errants, mais celles-ci peuvent être irritantes, sinon mortelles. Elles peuvent même gâter une aventure. Imaginons que vous avez préparé une région pleine de pièges et d'embuches, que vous l'avez peuplée de créatures et que vous avez fourni des indices aux joueurs. Afin d'éveiller leur intérêt, le groupe s'est donné beaucoup de mal pour réunir les informations et l'équipement nécessaire pour faire face et triompher des dangers que vous avez imaginé. Ils sont rassemblés pour passer un après-midi agréable avec leur jeu préféré, avec la perspective d'une région nouvelle et étrange à explorer. Et prêts à faire de leur mieux pour triompher, ils sont décidés à accepter les caprices des dés, que ce soit la perte d'objets magiques, les blessures, la folie, la maladie ou la mort, tant que le processus est excitant. Mais, hélas, chaque fois que vous jetez le "dé des monstres" celui-ci indique une méchante rencontre, et la force du groupe est utilisée à les combattre tout au long du chemin avant même d'arriver à leur but. Blessé et épuisé, le groupe devra regagner ses bases. L'attente des joueurs est soumise à rude épreuve (et leur plaisir et intérêt aussi) et cela uniquement à cause du hasard. Plutôt que de gacher le jeu avec des monstres errants, suprimez-les. Ne laissez pas non plus les joueurs en triompher trop facilement, ou leur échapper miraculeusement, car ce serait contraire à l'esprit même du jeu. Les monstres errants cependant sont inclus pour deux raisons, qui sont expliquées dans le chapitre les concernant. Si les aventuriers méritent de telles rencontres, alors c'est un autre problème. Mais dans l'exemple prédédent, on suppose que les joueurs font tout pour se rendre le plus rapidement et le plus discrètement possible à leur destination. Si votre travail de MD a été suffisant, les joueurs trouveront alors tout ce qu'ils sont capables d'endurer pour arriver à leur destination. Laissez-les y arriver, donnez leur une chance. Le jeu est le plus important et certaines règles peuvent être élastiques ou ignorées en sa faveur.

Si vous maîtrisez les règles, vous saurez quand il vous revient de prendre une décision définitive. Devenir l'arbitre final, plutôt que l'interprète des règles, peut être une tâche difficile et prenante, et elle ne doit pas être prise à la légère, car les joueurs espèrent jouer à ce jeu et non à un autre imaginé sur le moment. De même, ils jouent selon ce que vous, leur MD, imaginez et créez. Se souvenir que le jeu est plus important que ses différents éléments, et connaître tous ces éléments, c'est avoir triomphé d'une grande partie des difficultés à être MD. Etre un véritable Maître du Donjon nécessite intelligence et imagination, ce qu'aucun livre de règles ne peut apporter. Le fait que vous ayez eu l'intelligence d'acheter cet ouvrage et que vous ayez assez d'imagination pour désirer devenir MD montre que vous y êtes presque arrivé ! Devenez familier du contenu de ce livre et de celui destiné aux joueurs, apprenez vos monstres et épicez le tout d'un panthéon de créatures surpuissantes. Ensuite attelez votre jugement et vos capacités d'arbitre dans la création de votre propre monde, et vous aurez passé l'habit du Maître du Donjon. Bienvenue dans les rangs des exaltés surexploités et harassés dont l'imagination et la créativité sont souvent mésestimées par des personnages balourds dont les seules pensées se résument à piller, ravager et tuer, et qui bien souvent n'apprécient pas à leur juste valeur les heures de préparation qu'a nécessité la création de ce qu'ils désirent détruire le plus facilement et le plus rapidement possible. En tant que MD vous devez vivre selon le précepte du sage qui a dit : "Ne donnez jamais sa chance à une poire" ("Never give a sucher an even break"). Vous devez prouvez à vos joueurs, et ce lors de chaque partie, que vous êtes toujours le meilleur. Ce livre est destiné à vous permettre de le devenir.

* Note : de même ne soyez pas une poire pour vos joueurs, car vous pouvez être sur qu'ils suivent le sage précepte aussi !!!

LE JEU

UNE APPROCHE DES REGLES AVANCEES DU JEU DE DONJONS & DRAGONS

Quelques mots sont nécessaires pour assurer que le lecteur a bien entre les mains un jeu dont la forme correspond à son attente. A l'heure actuelle, deux approches ludiques se développent, la première privilégiant le réalisme et la simulation, la seconde mettant l'accent sur le jeu proprement dit. Les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** se rattachent de toute évidence à cette dernière. Elles ne s'attachent pas au réalisme (au vu du sujet, rien ne serait plus futile et absurde !), pas plus qu'elles n'essayent de simuler quoi que ce soit. Les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** mettent avant tout en scène un jeu destiné à divertir et amuser ceux qui cherchent à utiliser leur imagination et leur créativité. Cela ne signifie pas que l'on ait jamais tenté d'introduire le plus haut degré de réalisme, lorsqu'il ne s'impose pas au détriment de la fluidité du jeu, pas plus qu'aucune approche sérieuse de la chose n'ait été a priori écartée. Quoi qu'il en soit, le lecteur ne doit pas perdre de vue le fait que les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** sont conçues comme un passe-temps amusant et divertissant, destiné à passer quelques heures ou occuper d'innombrables journées, selon le désir des participants. Il doit toujours le régler et il ne faut en aucun cas le considérer trop sérieusement. En matière de plaisir du jeu, à tous les niveaux, les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** restent inégalées. En tant que simulation réaliste du royaume des chimères, ou bien même de l'exact rendu des méthodes de guerre et des cultures antiques ou médiévales, il peut se révéler légèrement inexact et imparfait. Les lecteurs qui préfèreraient une précision très fidèle de ces dernières, devront se tourner vers une autre direction. Cependant ceux qui désirent créer et peupler des mondes imaginaires avec des héros et des scélérats plus vrais que nature, qui recherchent la détente au travers d'un jeu fascinant et qui, d'une manière générale, considèrent les jeux comme sources de plaisir et non d'ennui, trouveront, espérons-le, ce système à leur goût.





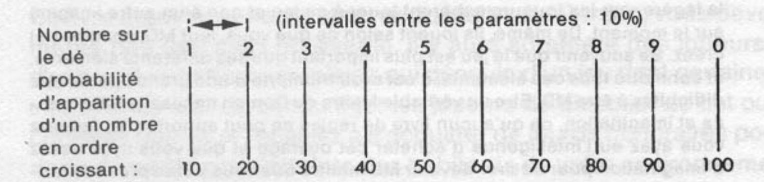


LES DÉS

En tant que MD, les dés sont les instruments de votre fonction. Les nombres alléatoires qu'ils génèrent déterminent des résultats en fonction de probabilités définies dans ce livre ou de celles dont vous décidez. Dans le cas où

vous ne seriez pas familier avec les courbes de probabilités, sachez que deux types existent selon les dés que vous utilisez : les linéaires (droites) qui donnent des probabilités égales ; et les courbes en cloche (ascendantes puis descendantes, dites de Gauss) dont les probabilités sont supérieures pour les nombres du milieu. Les courbes sont les suivantes :

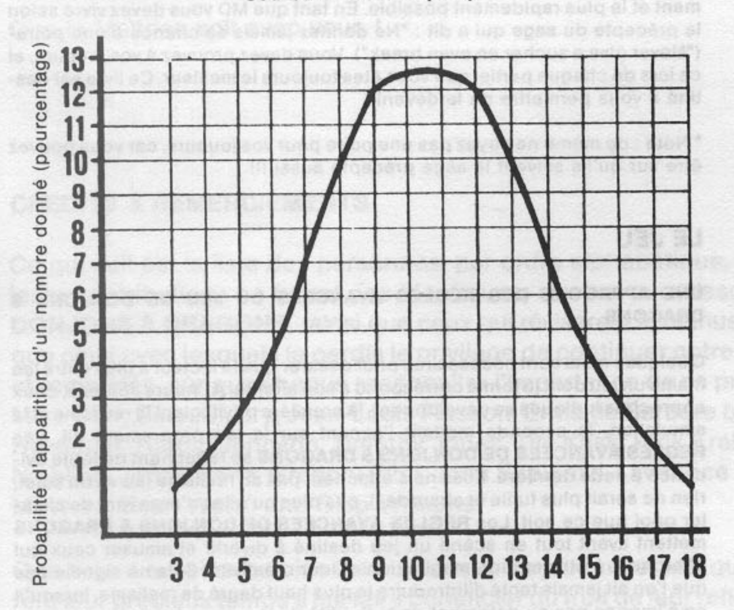
COURBE LINEAIRE



Une probabilité linéaire développe une droite ascendante dans le cas de probabilités cumulatives (voir ci-dessus).

Une distribution en courbe, lorsqu'elle est utilisée pour représenter certains nombres, possède la forme suivante :

Courbe en Cloche (3d6)



Un seul dé, ou plusieurs lus successivement (par exemple trois dés pour les centaines, dizaines et unités) ont des probabilités linéaires. Deux dés ou plus, lorsqu'ils sont additionnés génèrent une courbe de probabilités en cloche.

Avant de continuer plus avant, définissons les abréviations des différents dés. Un dé est symbolisé par un "d", suivi du nombre de ses faces. Un dé à six faces est donc un : "d6", "d8" réprésentant un dé à huit faces, et ainsi de suite. On exprime deux dés à quatre faces par : 2d4, cinq dés à huit faces par 5d8, etc. Toute addition ou soustraction aux dés est exprimée après leur identification, ainsi : d8+8 représente un groupe de nombres linéaire compris entre 9 et 16, tandis que 3d6-2 represente une progression en cloche dont les termes vont de 1 à 16, avec des probabilités maximales pour le milieu (8, 9). Cette dernière progression possède les mêmes nombres médians que 2d6, mais ses extrémités sont plus éloignées et il y a une plus grande chance de générer un nombre médian. Les dés de pourcentages sont symbolisés par d% ou d100.

Le d4 peut être utilisé pour générer des probabilités de 25%, un nombre aléatoire de 1 à 4. Avec +1 il génère une probabilité llinéaire de 2-5, etc. Il peut être utilisé pour obtenir 1 ou 2 (1 ou 2 = 1 et 3 ou 4 = 2) ou en conjonction avec n'importe quel autre dé pour obtenir des probabilités linéaires ou en cloche. Par exemple, 2d4=2-8, 3d4=3-12, d4+d6=2-10, d4+d20 (en tant que d10) =2-14. Quand il est utilisé avec un autre dé, le d4 peut servir à déterminer si le nombre est doublé ou non, ainsi : 1 ou 2 signifie que le nombre montré par le second dé est laissé tel quel et 3 ou 4 qu'il doit être doublé ; si le second dé est un d8, on génère un nombre de 1 à 16 et si c'est un d12 alors ce nombre varie entre 1 et 24. Avec un d20 on génère soit 1 à 20 (dans le cas de dés standards, c'est à dire numérotés de 0 à 9 deux fois et sans coloration pour déterminer les dizaines), soit 1 à 40 (si une des séries est colorée) en ajoutant 0 si c'est 1 ou 2 et 10 ou 20 (selon le type de dé) si c'est 3 ou 4. Les séries linéaires précédentes sont aussi possibles en variant les valeurs du résultat du d4 ; 1 représente toujours le dé pur, mais 2 signifie l'ajout de la valeur (la plus haute) du second dé, 3 le double et 4 le triple de cette valeur. Ainsi, un d4 indiquant 4 en conjonction avec un d8 (probabilité linéaire de 1 à 32) signifie 24+d8, ou 25-32.

Toutes ces applications relatives au d4 sont valables pour les autres dés (6, 8, 12 et 20). Le d6 à des intervalles de 16 2/3 %, le d8 de 12,5 % et le d20 de 10% ou 5%. Le d6 est aussi utile pour obtenir un nombre de 1 à 3 (1 et 2 = 1, ...) et un nombre de 1 à 5 peut être généré grâce à un d20 (1 et 2 = 1, ...).

Le d20 est utilisé très souvent, en tant que dé à 10 ou 20 faces. Les probabilités en cloche varient le plus souvent de 2-20 à 5-50, c'est à dire 2, 3, 4 ou 5d20 additionnés. Il arrive aussi que l'on lise ces dés en multipliant le résultat par dix : 20-200 ou 30-300 ; dans ce cas, un tirage de 3 et 0 (10) équivaut à 130 (13 x 10).

On peut obtenir des dés de formes variées dont le plus courant est le d10, qui permet d'obtenir des nombres variant entre 0 et 9. Il remplace souvent le d20 et possède les mêmes propriétés que ce dernier. Il peut même le remplacer, si l'on utilise un second dé pour obtenir les dizaines.

D'autres dés sont encore disponibles, il s'agit des différents "dés de moyenne". Le plus commun se présente sous la forme d'un d6, mais ses faces sont marquées de la manière suivante : 2, 3, 3, 4, 4 et 5. La moyenne des probabilités est toujours de 3,5 (celle d'un d6), mais les valeurs extrêmes 2 et 5 apparaissent deux fois moins souvent que 3 et 4. La probabilité de ces deux derniers d'apparaitre est de 33 1/3 %, donc les chances d'obtenir un nombre moyen sont beaucoup plus élevées. Tous ces dés, ainsi que ceux destinés au poker, peuvent apporter au jeu une plus grande flexibilité. Par exemple :

L'auteur possède un d6 avec les faces suivantes : pique, trefle, trefle, carreaux, carreaux, cœur. Si, durant une rencontre, un joueur se trouve face à un personnage dont les réactions sont incertaines, le "dé-carte" est lancé en conjonction avec 3d6. Les noirs signifient aversion (pique représentant la haine) et les rouges la sympathie (cœur étant l'attirance). Les 3d6 donne une échelle du sentiment ainsi généré. 18-pique indique une haine éternelle et 18-cœur le contraire. Trefle et carreaux évoluent suivant les récompenses, les traitrises... Ainsi 12-trefle peut devenir 3-trefle par une faveur, et 3-trefle se change en 3-carreaux à la suite d'un cadeau, etc.

Pour clore le sujet, n'oubliez pas que les dés sont vos instruments. Apprenez à les utiliser correctement et ils vous aideront énormément.

L'UTILISATION DES FIGURINES

Les figurines spéciales créées pour les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** ajoutent de la couleur au jeu et facilitent considérablement l'arbitrage. On peut demander à chaque joueur d'amener à chaque séance de jeu des figurines peintes incarnant son personnage ainsi que ses compagnons d'armes et/ou ses serviteurs. De telles figurines, décorées de manières différentes, permettent d'identifier immédiatement chaque personnage. Elles peuvent être disposées afin de représenter l'ordre de marche, c'est à dire quels personnages passent devant, ceux qui restent au milieu et ceux qui ferment la marche. De plus, les joueurs peuvent facilement visualiser les situations et plannifier leurs actes en rapport avec les diverses contraintes que vous pouvez leur imposer. Les monstres ainsi représentés sont eux aussi fort utiles, car bien des choses deviennent évidentes, au cours de l'attaque d'un groupe, lorsque chaque personnage se voit attribuer son ou ses adversaires. Il est préférable de mettre tout le monde à contribution pour se procurer ces figurines, le groupe tout entier participant financièrement et régulièrement à leur achat. Faites très attention à l'échelle ! Des figurines de mauvaises dimensions sont inutilisables dans la plupart des cas. En général, l'échelle HO est de 25mm = 1m80.

Les bases des figurines sont souvent assez larges, de manière à assurer leur équilibre. Pour cette raison, il est nécéssaire pour les représentations sur le terrain, de multiplier par deux l'échelle HO et de prévoir alors des carrés de 25mm d'arête, (chaque carré pour 1 mètre). Ainsi, un corridor de 3 mètres de large a une taille de 75 mm sur le papier et contient 3 carrés. Cette technique non seulement montre le déplacement typique à trois figurines de front, mais permet également leur manipulation aisée lorsque les personnages mis en scène se déplacent. S'il paraît peu pratique d'utiliser ce matériel lors des déplacements de routine en cours de partie, de telles feuilles quadrillées se révèleront sans doute fort utiles pour mieux signaliser les lieux des combats. Dans ce cas, n'oubliez pas que le lieu de l'action et des figurines ne sont pas à la même échelle. En matière de longueur, il est toujours possi-

ble d'avoir deux figurines (personnages) par carré, car chacune d'elles représente 1m80. Ceci est particulièrement important en cas d'affrontement avec un serpent, un dragon, etc., c'est à dire lorsque les personnages sont à même d'attaquer le monstre sur toute sa longueur. En ce qui concerne les créatures qui se tiennent debout, principalement des bipèdes, l'échelle n'est pas un facteur de grande importance.

AIDES DE JEU

Les détails quand à la préparation et la peinture des figurines ne sont pas mentionnés dans cet ouvrage. Votre magasin spécialisé propose sûrement des pinceaux et des peintures prévus à cet effet, demandez-lui conseil.

De nombreux produits tels que modules, figurines et aides de jeu sont utiles pour créer et entretenir l'intérêt d'une campagne. Il en existe tant qu'il nous est impossible de nous étendre sur le sujet. Par contre nous pouvons vous donner quelques conseils.

Les aides de jeu imprimés varient des feuilles de personnages aux écrans spéciaux destinés au MD comprenant les tables les plus utiles. TSR en propose une large gamme. Vous pouvez en obtenir la liste en écrivant à TSR. Bien que beaucoup de produits semblent intéressants pour une campagne, vous ne devez utiliser que ceux portant le logo **RÈGLES AVANCEES DONJONS & DRAGONS**, ainsi que la mention d'approbation usuelle à T.S.R.

Les figurines utilisées pour représenter les personnages et les monstres apportent plus de vie au jeu. Elles rendent aussi l'arbitrage plus facile, en particulier dans les combats. En conjonction avec une surface imprimée de carrés comme les Dungeon Floorplans publiés par TSR, ces figurines donneront une nouvelle dimension à votre plaisir de jouer. Nous vous conseillons de charger vos joueurs de fournir les figurines représentant leurs personnages, serviteurs et compagnons d'armes. Vous pouvez acheter les monstres grâce à une mise en commun de vos ressources et de celles des participants aux séances de jeu. Cherchez toujours le nom **REGLES AVANCEES DONJONS & DRAGONS**, et l'approbation de TSR avant d'acheter des figurines pour votre campagne.

Il est aussi très important de se tenir au courant de ce qui bouge dans le monde du jeu d'aventure. Cela vous est possible en vous abonnant à des publications telles que le **DRAGON ou WHITE DWARF** - ou si vous le préférez en les achetant chez votre détaillant.

A nouveau, prenez garde. De nombreux produits pourront sembler satisfaisants, veillez cependant à n'utiliser que des produits officiels **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** ou autorisés **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS.** Ne choisissez pas des produits de substitution, mais faites plutôt porter votre choix sur des produits approuvés par **TSR.**

CREATION DU PERSONNAGE

GÉNÉRATION DES CARACTÉRISTIQUES

Les REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS étant un jeu d'aventures fantastiques, il est important de permettre aux joueurs de créer des personnages viables, de la race et de la classe qu'ils désirent. Il n'est jamais impossible d'obtenir des personnages fort intéressants avec 3d6, mais cela nécessite souvent de nombreux essais en raison des aléas du hasard. En outre de tels personnages ont tendance à avoir une espérance de vie très courte, ce qui décourage les nouveaux joueurs, à peu près autant que d'adopter un personnage d'une race et/ou d'une classe avec lequel il ne s'identifie pas totalement. La génération d'un personnage est donc une chose sérieuse, et il est recommandé d'utiliser une des quatres méthodes suivantes :

Méthode I :

Tous les tirages sont arrangés par le joueur dans l'ordre qu'il désire. Il tire 4d6 et le dé le plus bas (ou l'un des plus bas) est laissé de côté.

Méthode II :

Tous les tirages sont arrangés comme dans la méthode I. On jette 3d6 douze fois et les six meilleurs tirages sont conservés.

Méthode III :

Les caractéristiques sont déterminées dans l'ordre : **force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme**. On tire 3d6 six foix pour chacune d'entre elles et on garde le meilleur tirage de chaque serie.

Méthode IV :

On jette 3d6 suffisamment de fois pour déterminer, dans l'ordre, les six caractéristiques de 12 personnages. Le joueur décide alors quel est celui qu'il préfère.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Personnages non joueurs : Bien sûr c'est à vous de décider de leurs caractéristiques, plus particulièrement en ce qui concerne les personnages puissants (de haut niveau) de votre campagne. Les tirages de ces PNJ doivent être élevés ; comment auraient-ils pu autrement acquérir un tel pouvoir ? Déterminez les caractéristiques des autres PNJ comme suit :

Personnages communs : Tirez 3d6 pour chaque caractéristique, comme d'habitude, mais appliquez le principe de la moyenne en considérant les 1 comme des 3 et les 6 comme des 4.

Personnages spéciaux, dont les suivants : Tirez 3d6 pour déterminer les caractéristiques sans rapport avec la profession et utilisez la méthode précédente. Pour toutes les caractéristiques indissociables et importante à une profession (force pour un guerrier etc...) utilisez une des méthodes de tirage donnée pour les joueurs ou ajoutez 1 à chacun des 3 dés qui donneraient un résultat inférieur à 6.

L'EFFET DES SOUHAITS SUR LES CARACTÉRISTIQUES

Il n'est pas rare que les joueurs utilisent des *souhaits* (ou des sorts d'*altération de la réalité* trouvés sur des parchemins) pour améliorer les caractéristiques de leur choix. Il est fortement suggéré de n'imposer aucune restriction à une telle utilisation des *souhaits*. En revanche, cette progression doit être rendue plus difficile à partir d'un certain point, sans quoi la plupart des personnages aligneraient des scores de 18 (et même plus !) dans presque toutes leurs caractéristiques. Il est donc recommandé qu'à partir de 16, l'effet d'un *souhait* n'augmentera le potentiel d'une caractéristique que de 1/10ème de point. Ainsi, un charisme de 16 ne pourra monter à 17 qu'après 10 *souhaits*, le score passant tout d'abord à 16,1 puis 16,2, etc. Cela ne veut pas dire que les tomes et les objets magiques ne peuvent pas augmenter certaines caractéristiques (de 16 ou plus) d'un point entier, cette limitation n'étant applicable que pour les *souhaits*.

PARTICULARITES DES PERSONNAGES

L'utilisation des caractéristiques personnelles, et des spécificités des PNJ joueurs n'est PAS recommandée. Le but des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** est de permettre aux participants de créer et de développer des personnages intéressants, qui vont partir en aventure et réagir en fonction du milieu qui les entoure. Si les personnages joueurs, se voient imposés leurs traits de caractère, les participants ne seront plus alors de simples automates à qui, vous, le MD, devrez dicter leur comportement et leurs réactions devant une situation donnée. C'est pourquoi il est impératif de permettre à chaque joueur de développer son personnage de la manière dont il l'entend !

Cela n'implique pas que certaines des données utilisées pour le développement des PNJ ne peuvent être applicables pour les PJ. Si un joueur vous demande de déterminer certains points de son personnage, vous pouvez le faire si vous pensez qu'il sera capable d'incarner convenablement son rôle tel que les dés en décideront. La taille et le poids de chaque personnage *doivent* être tirés au hasard et **TABLES DE TAILLE ET DE POIDS** dans le chapitre **PERSONNALITÉ DES PERSONNAGES NON JOUEURS** sont conçues à cet effet. Néanmoins, ces tables ne présentent pas de variations suffisantes en ce qui concerne les limites supérieures de la taille et du poids des humains. Vous trouverez peut-être nécessaire d'appliquer les modifications suivantes pour les personnages :

Humain (masculin) : taille - 5-50 cm ; poids - 10-200 livres

Humain (féminin) : taille - 5-30 cm ; poids - 10-120 livres

TALENTS ANNEXES DES PERSONNAGES

Lorsqu'un personnage opte pour une classe, la profession choisie est sensée être la seule qu'il ait étudiée, quasiment à l'exclusion de toute autre. Par conséquent, ce personnage est au 1er niveau de ses possibilités. Mais il peut également avoir acquis une connaissance mineure d'un quelconque autre métier artisanal, ultime vestige d'une éducation passée ou bien glânée de-ci de-là lors de l'apprentissage de la profession de clerc, guerrier, etc. Si

votre campagne personnelle aspire à un niveau de jeu permettant de prendre en compte ces talents secondaires, référez-vous au tableau ci-dessous et déterminez-les pour les personnages, voire même leurs compagnons d'armes si vous le souhaitez.

Attribuez les talents au hasard ou bien arbitrairement en fonction de la toile de fond de votre campagne. Pour déterminer si un personnage possède une seconde aptitude, jetez les dés ; si le résultat indique DEUX talents, choisissez le deuxième en rapport avec le précédent.

TABLEAU DES TALENTS ACQUIS

Dés	Résultat
01-02	Armurier
03-20	Aucun talent de quelque intérêt
21-22	Bijoutier/joaillier
23-25	Charretier/exportateur
26-29	Chasseur/pêcheur (à la ligne)
30-31	Constructeur de navires
32-34	Ebéniste/sculpteur
35-39	Eleveur
40-42	Enlumineur/peintre
43-44	Fabricant d'arcs/de flèches
45-50	Fermier/jardinier
51-56	Garde forestier
57-59	Joueur professionnel
60-62	Maçon/charpentier
63-65	Marchand
66-68	Maroquinier/tanneur
69-71	Matelot (eau douce ou salée)
72-73	Mineur
74-75	Navigateur (eau douce ou salée)
76-79	Pécheur (au filet)
80-94	Retirer deux fois en ignorant ce résultat
95-97	Tailleur/tisserand
98-00	Trappeur/fourreur

Lorsque des talents acquis sont utilisés, c'est au MD de créer et/ou de juger les situations dans lesquelles ils sont nécessaires ou utiles. En général, ce genre d'aptitude permet au personnage de déterminer en gros la valeur et la solidité d'un objet, de trouver de la nourriture, d'effectuer de petites réparations, ou de fabriquer sommairement divers articles. Par exemple, un personnage avec un talent d'*armurier* pourra juger de la qualité d'une armure normale, réparer des rangs de cotte de mailles, ou éventuellement fabriquer certaines armes. Pour déterminer la limite de connaissances dans un domaine particulier, choisissez-en une où vous possédez quelques notions et imaginez ce qu'il est effectivement possible de faire avec ces renseignements. Servez-vous de celà pour évaluer les possibilités des personnages possédant des talents secondaires.

(voir aussi : **LA CAMPAGNE, CLASSE SOCIALE ET RANG DANS LES REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS).**

NIVEAU DE DÉPART DES PERSONNAGES

Le plus grand frisson de n'importe quel joueur néophyte reste sa première expédition, alors qu'il n'a pas encore une idée très claire de ce qui arrive, de la puissance des monstres qu'il affronte oude la récompense qu'il tirera de cette aventure. Tout cela n'est possible que si les personnages survivent, et vous devez préparer vos donjons pour des personnages de 1er niveau. Si, dans votre campagne, se trouvent à la fois des joueurs expérimentés et inexpérimentés, arrangez-vous pour que les deux groupes jouent séparément (si possible dans des donjons différents), du moins au début. Permettez aux joueurs novices d'apprendre par eux-mêmes et mettez les joueurs plus avertis face à des situations délicates à négocier, car ils sont déjà quasiment au fait de ce qui se passe, contrairement à d'authentiques aventuriers du 1er niveau (à condition que de telles personnes puissent exister).

Si vous avez une campagne existante dont la majorité des joueurs ont dépassé le 1er niveau, il est préférable de permettre aux nouveaux arrivants de débuter avec des personnages de 2ème niveau, voire même de 3ème ou de 4ème, pour leur octroyer une chance de survie quand le groupe s'aventure dans des profondeurs inconnues. Personnellement, je répugne à accorder ainsi un ou plusieurs niveaux qui n'ont pas été mérités (excepté dans le cas précédent), car cela frustre le joueur du vrai plaisir qu'il ressentirait en temps normal à monter de niveau par la seule aptitude à réfléchir, à prendre des risques ou à combattre sans peur et sans reproche.

D'aucuns m'ont rapporté que des débutants trouvent parfois ennuyeuse et décourageante cette progression ardue de niveau en niveau, attitude due au fait qu'ils ne comprennent absolument pas en quoi consiste un personnage puissant et de haut niveau. Dans une campagne bien préparée et menée, cela n'a que peu de chance de se produire, car un MD de qualité fournit des trésors en quantité suffisante pour rassasier les joueurs, sans toutefois leur "couper l'appétit". De plus, l'ennui d'un joueur peut aisément être un sentiment de rivalité dans la mesure où il regrettera non seulement d'avoir manqué une séance intéressante et haute en couleurs mais aussi de ne pas avoir empoché une part importante du butin. C'est pourquoi je reste persuadé que dans le cadre d'une campagne pleine de rebondissements, et bien arbitrée, le problème d'une trop grande rapidité d'avancement ne doit pas se poser pour maintenir l'intérêt du jeu. Si toutefois pareille éventualité survenait, et peu importent les circonstances, il est toujours possible d'intégrer des joueurs relativement peu expérimentés à l'intérieur d'une trame d'aventures de haut niveau (à condition bien sûr de leur donner des personnages en rapport) pour leur donner un aperçu des satisfactions à venir. Ils comprennent alors ce qui les attend à condition de ne pas dénigrer les niveaux les plus bas et de parvenir ainsi petit à petit à monter leurs personnages jusqu'à de tels sommets de puissance. Ce raisonnement semble valable, à condition qu'il n'existe aucun lien entre les deux campagnes. Si, en plus, la première campagne n'est effectivement démarrée qu'après plusieurs aventures entreprises au 1er niveau par les joueurs novices, il n'a aucun risque de détruire le jeu en tant que tel.

AGE, VIEILLISSEMENT, MALADIE ET MORT D'UN PERSONNAGE

AGE D'UN PERSONNAGE

Après la création de chaque personnage, il est nécessaire de déterminer son âge. Que ce soit pour les PJ ou les compagnons d'armes, vous devez utiliser les tables suivantes. Vous pouvez faire de même avec les PNJ ou leur attribuer l'âge que vous désirez en fonction avec leur environnement. Il y a deux tableaux, un pour les non-humains (demi-humains, semi-humains et équivalents) et un pour les humains.

Tableau des personnages non-humains :

Race	Clerc	Guerrier	Magicien	Voleur
nain	250+2d20	40+5d4		75+3d6
elfe	500+10d10	130+5d6	150+5d6	50+5d6
gnome	300+3d12	60+5d4	100+2d12	80+5d4
demi-elfe	40+2d4	22+3d4	30+2d8	22+3d8
petite-gens		20+3d4		40+2d4
demi-orc	20+1d4	13+1d4	——	20+2d4

Pour les personnages multi-classés, utilisez la colonne qui indique le plus grand âge possible et ajoutez le maximum possible (ne faites aucun tirage !).

Table des humains :

Classe	Age plus variable	Classe	Age plus variable
clerc	18+1d4	magicien	24+2d8
druide	18+1d4	illusionniste	30+1d6
guerrier	15+1d4	voleur	18+1d4
paladin	17+1d4	assassin	20+1d4
ranger	20+1d4	moine	21+1d4

Les bardes commencent avec l'âge de la classe dans laquelle ils débutent.

Une fois l'âge du personnage établi, vous devez le modifier d'une année de jeu à l'autre. (cf. **LES TEMPS EN CAMPAGNE**). A celles-ci doivent être ajoutés n'importe laquelle des multiples causes de vieillissement non naturel. Les effets du vieillissement sont donnés dans le paragraphe suivant, à l'instar de l'âge maximum des personnages.

VIEILLISSEMENT

Afin de refléter les effets de l'âge sur l'individu, il est nécessaire d'établir des catégories d'âge pour chaque race de personnage. Dès qu'elle a été déterminée, modifiez les caractéristiques du personnage en fonction du résultat, suivant un ordre croissant à partir de jeune-adulte. Toutes les additions et les soustractions sont cumulatives. La seule caractéristique qui peut dépasser 18 suivant les effets de l'âge est la *sagesse*. La plupart des ajustements sont en points entiers, ce qui implique que 18 devient 17, même s'il s'agit de 18/00, dans la mesure où la force exceptionnelle ne joue pas.

Catégories d'Âges :

Race	Jeune Adulte	Maturité	Force de l'âge	Vieux	Vénérable
nain	35-50	51-150	151-250	251-350	351-450
nain des montagnes	40-60	61-175	176-275	276-400	401-525
elfe, aquatique	75-150	151-450	451-700	701-1000	1001-1200
elfe, noir	50-100	101-400	401-600	601-800	801-1000
elfe, gris	150-250	251-650	651-1000	1001-1500	1501-2000
elfe, haut	100-175	176-550	551-875	876-1200	1201-1600
elfe, des bois	75-150	151-500	501-800	801-1100	1101-1350
gnome	50-90	91-300	301-450	451-600	601-750
demi-elfe	24-40	41-100	101-175	176-250	251-325
petite-gens	22-33	34-68	69-101	102-144	145-199
demi-orc	12-15	16-30	31-45	46-60	61-80
humain	14-20	21-40	41-60	61-90	91-120

Jeune adulte : soustraire 1 point de *sagesse*, ajouter un point de *constitution.*

Maturité : ajouter 1 point de *force*, ajouter 1 point de *sagesse.*

Force de l'âge : soustraire 1 point (ou la moitié du score *exceptionnel)* de *force* et 1 point de *constitution;* ajouter 1 point d'*intelligence* et 1 point de *sagesse.*

Vieux : soustraire 2 points de *force*, 2 points de dextérité, et 1 point de *constitution;* ajouter 1 point de *sagesse.*

Vénérable : soustraire 1 point de *force*, 1 point de de *dextérité*, et 1 point de *constitution;* ajouter 1 point d'*intelligence* et 1 point de *sagesse.*

Il est important de rappeler que ces ajustements ne peuvent en aucun cas dépasser les limites raciales. De la même manière, ils ne peuvent diminuer la valeur d'une caractéristique en deça des minima imposés par les classes ou les races.

Vieillissement non naturel :

Certaines créatures, ainsi que divers facteurs magiques, sont causes de vieillissement prématuré. Les enchantements suivants réduisent également l'espérance de vie, comme indiqué. Voir aussi le paragraphe **Maladie** pour d'autres motifs vieillissement accéléré (les potions de *longévité* et éventuellement divers moyens magiques permettent de les circonvenir jusqu'à un certain point).

Causes de vieillissement magique :

lancer un sort d'*altération de la réalité*	3 ans
lancer un sort de *seuil*	5 ans
lancer un sort de *souhait mineur*	1 an
lancer un sort de *restauration*	2 ans
lancer un sort de *résurrection*	3 ans
lancer un sort de *souhait majeur*	3 ans
boire une potion de *rapidité*	1 an
être sous l'effet d'un sort de *rapidité*	1 an

Note : lire un des sorts précédents sur un parchemin (ou utiliser un anneau ou tout autre objet) ne provoque pas de vieillissement prématuré. Par contre, l'inscrire sur un parchemin vieillira le personnage!

(Cf. **Mort due à l'âge,** dans le chapitre **LA MORT**).

MALADIE

Comme précédemment à propos des poisons, ce système ne cherche pas à traiter de manière spécifique un sujet qui est hors de son but et de son ressort. Par contre, il définit des catégories assez générales de maladies et leurs effets sur le jeu, ainsi que les probabilités de contamination en fonction du milieu extérieur. Dans la plupart des cas, vous n'aurez naturellement nul besoin de choisir une maladie au hasard dans la mesure où elle sera bien spécifiée, mais vous pourrez trouver utiles les paramètres aléatoires concernant les circonstances et la gravité de l'infection.

Contraction d'une maladie :

Chaque *mois* de jeu, vous pouvez, si vous le désirez, déterminer si, oui ou non, un personnage ne souffre pas d'une maladie (ou de troubles). Tirez chaque *semaine* si les conditions sont particulièrement favorables :

TEMPS CHAUD OU TRES CHAUD, TEMPS HUMIDE,
CONDITIONS DE VIE INSALUBRES,
SURPOPULATION PAR TEMPS CHAUD

Tirez *chaque fois* qu'un personnage est en contact avec un porteur de maladie susceptible de répandre la contagion. Le porteur peut être un humain, un animal, un insecte, de la nourriture, des immondices, etc. En tant que MD, vous devez indiquer toutes les circonstances spéciales de ces maladies qui sont applicables.

Contraction une infection parasitaire :

Tous les *mois* de jeu tirez pour chaque personnage afin de déterminer s'il est contaminé par une forme quelconque de parasite. Si les conditions sont favorables, vérifiez toutes les *semaines :*

CONDITIONS DE VIE INSALUBRES ET TEMPERATURE ELEVEE,
TEMPS HUMIDE ET CHAUD

Tirez *chaque fois* qu'un personnage est mis en contact d'un porteur de parasites. Les porteurs peuvent être des humains, des animaux, de la poussière, de la terre, du fumier, de la viande crue (ou mal cuite), de l'eau des marais...

LES TIRAGES SONT EFFECTUES EN UTILISANT LES TABLEAUX APPROPRIÉS SUIVANTS :

PROBABILITE DE CONTRACTER UNE MALADIE

Probabilité de base	2 %
Ajustements :	
déjà malade ou victime d'un parasite	+ 1 %
surpopulation (foule, ville, vaisseau...)	+ 1 %
saleté (ville, camp, siège)	+ 1 %
le personnage est vieux	+ 2 %
environnement favorable (marais, jungle)	+ 2 %
climat chaud et humide (saison et région)	+ 2 %
le personnage est vénérable	+ 5 %
contact avec un porteur de maladie contagieuse	+ 10 %
climat ou temps froid (haute altitude)	− 1 %
temps froid, haute montagne	− 2 %
sur un vaisseau après 2 semaines de navigation	− 2 %

Procédure : modifiez la probabilité de base à l'aide des ajustements. Une fois le pourcentage de contracter une maladie déterminé, lancez les dés pour chaque personnage concerné. S'il est atteint, reportez-vous au **TABLEAU DES MALADIES** pour déterminer sa nature.

PROBABILITE D'INFECTION PARASITAIRE

Probabilité de base	3 %
Ajustements :	
saleté (ordures, égouts, fumier)	+ 1 %
viande mal préparée	+ 2 %
eau polluée	+ 5 %
jungle ou marais	+ 5 %
temps ou climat froid, désert	− 1 %
temps froid, haute montagne, désert froid	− 1 %

Procédure : identique à celle concernant les maladies, mais consulter le **TABLEAU DES INFECTIONS PARASITAIRES.**

AGE, VIEILLISSEMENT, MALADIE & MORT (MALADIE)

TABLE DES MALADIES (OU TROUBLES)

		Circonstances (d8)		Gravité (d8)		
Dés	**Partie du corps affectée**	**Aigüe**	**Chronique**	**Bénigne**	**Sérieuse**	**Terminale**
01-06	articulations	1-4	5-8	1-6	7-8	-
07-08	cardiovasculaire-rénal	1-3	4-8	1-2	3-4	5-8
09	cerveau/système nerveux	1-6	7-8	1-2	3-5	6-8
10-11	muqueuses	1-7	8	1-6	7-8	-
12-13	muscles	1-5	6-8	1-5	6-7	8
14-26	nez-gorge	1-6	7-8	1-6	7-8	-
27-29	oreilles	1-7	8	1-6	7	8
30-31	organes génitaux	1-2	3-8	1-3	4-7	8
32	os	1	2-8	1	2-3	4-8
33-43	peau	1-5	6-8	1-5	6-7	8
44-46	sanguin	1-3	4-8	1-2	3-5	6-8
47-68	système gastro-intest.	1-6	7-8	1-5	6-7	8
69-88	système respiratoire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
89-92	système urinaire	1-6	7-8	1-5	6-7	8
93-94	tissus connectif	1	2-8	1	2-3	4-8
95-00	yeux	1-7	8	1-5	6-7	8

TABLE DES INFECTIONS PARASITAIRES

		Gravité (d8)		
Dés	**Zone touchée**	**Bénigne**	**Sérieuse**	**Terminale**
01-24	estomac	1-2	3-7	8
25-50	intestins	1-2	3-7	8
51-55	muscles	1	2-3	4-8
56-85	peau/cheveux	1-7	8	-
86-90	syst. cardiovasculaire	1-2	3-5	6-8
91-00	syst. respiratoire	1-2	2-4	5-8

Les circonstances déterminent si la maladie se limite à une simple attaque *(aigüe)* ou si elle se manifestera périodiquement une fois contractée *(chronique)*. Les maladies chroniques sont récurrentes et si les symptômes se déclarent en même temps qu'une autre infection (maladie, troubles ou infection parasitaire), la gravité des deux sera accrue. Ainsi, un personnage affaibli par deux maladies chroniques a peu de chance de survivre à une troisième.

La gravité conditionne l'importance de la maladie, des troubles ou de l'infection parasitaire, et détermine la période d'incapacité (convalescence ou bien invalidité qui s'achève par le décès du personnage) ainsi que les effets de l'affection.

LEGERE : **Durant toute la maladie, le personnage est incapable d'effecture des tâches fatigantes et doit se reposer. Le MD doit déterminer le traitement qui permet de réduire cette période. La durée normale est de 1-3 semaines.**

SERIEUSE : **Une maladie sérieuse ampute les points de vie du personnage de 50 % et le rend impotent durant 1-2 semaines, plus encore 1-2 semaines de temps pendant lesquelles la maladie régresse au stade léger et le personnage se remet.**

TERMINALE : **La maladie entraînera la mort (ou la perte d'une partie du corps) après 1-12 jours (des périodes plus longues sont prévues ci-après dans l'explication des diverses maladies).**

Articulations : les troubles de type chronique entraînent la perte d'un point de dextérité, les conséquences de chaque attaque sérieuse étant permanentes.

Cardiovasculiare-rénal : même traitement que pour les troubles sanguins (le stade terminal ne dure que 1-12 jours).

Cerveau : les problèmes cérébraux impliquent la perte d'un point d'intelligence et de dextérité jusqu'à guérison totale. Les affections chroniques seront donc fatales à la longue. Au stade terminal, la mort intervient entre 1 et 12 heures.

Muqueuses : les affections chroniques causent la perte d'un point de constitution, permanente en cas d'attaque sérieuse.

Muscles : les troubles de type chronique entraînent la perte d'un point de force et de dextérité, les attaques sérieuses ayant 25 %de chance de rendre ces pertes permanentes. Le stade terminal dure 1-12 mois.

Nez-gorge : les troubles chroniques ont 10 %de chances d'entraîner la perte d'un point de constitution pour chaque attaque sérieuse.

Oreilles : les affections de type terminal entraînent la surdité d'une oreille.

Organes génitaux : aucun trouble notable, sinon la propagation de la maladie... Le stade terminal dure 1-12 mois.

Os : les effets sont semblables à ceux des troubles sanguins. Les affections chroniques et terminales peuvent être traitées de la même manière.

Peau : les troubles sérieux ont 10 %de chances d'entraîner la perte permanente d'un point de charisme. Les attaques chroniques et bénignes ont la même probabilité de causer une telle perte, les attaques sérieuses 25 %. La mort intervient après 1-12 semaines de stade terminal.

Sanguin : ce genre de troubles entraîne la perte d'1 point de force et de constitution chaque semaine jusqu'à complète guérison. Par conséquent, troubles chroniques vont donc ronger petit à petit le personnage de l'intérieur. Les affections terminales dureront 1-12 semaines.

Système gastro-instestinal : les problèmes de nature chronique causent la perte d'un point de force et de constitution à chaque attaque jusqu'à complète guérison (de façon permanente si la gravité de la maladie est sérieuse). La mort arrive après 1-12 semaines de stade terminal.

Système respiratoire : les maladies chroniques et sérieuses ont 10 % de chances de causer la perte d'un point de force et de constitution (tirer séparément pour chaque caractéristique). Le stade terminal dure 1-12 mois avant la mort.

Système urinaire : les problèmes de nature chronique et sérieuse ont 20 % de chances de causer la perte d'un point de dextérité et de constitution, à chaque attaque. Le stade terminal dure 1-12 mois.

Tissus connectifs : ces maladies (comme la lèpre) entraînent la perte permanente d'un point de force, de dextérité, de constitution et de charisme par mois (seule une attaque aigüe et légère restera sans effet durable). Les malades au stade terminal survivent tant que leur constitution sera supérieure à 0; les considérer comme des cas sérieux et chroniques.

Yeux : le stade terminal entraîne la cécité totale ou la perte d'un œil (50 %/50 % dans l'un ou l'autre cas).

AJUSTEMENTS AUX TIRAGES DE CIRCONSTANCES ET DE GRAVITÉ*

constitution inférieure à 3	+ 2
constitution entre 3 et 5	+ 1
maladie ou troubles chroniques	+ 1
infection parasitaire sérieuse	+ 1
moins de 25 % des points de vie de base	+ 1
constitution entre 10 et 12	− 1
constitution entre 13 et 15	− 2
constitution entre 16 et 17	− 3
consitution égale à 18	− 4

Note : un résultat de 0 ou moins indique que le personnage ne contracte pas la maladie.

* Ne pas utiliser cette table pour les *infections parasitaires.*

MORT

Un personnage affronte la mort sous de nombreuses formes. La plus commune, la mort en cours de combat, n'est pas très importante la plupart du temps car le personnage peut souvent être ramené à la vie grâce aux sorts cléricaux, ou aux *souhaits* et autres *altérations de la réalité*. Bien sûr, la guérison des dommages subits peut être un problème, mais qui n'a rien d'insurmontable.

Mort dûe à l'âge :

Il s'agit là d'un problème épineux car, à moins de trouver un moyen de prolonger son espérance de vie, un personnage arraché aux affres de la mort est sûr de mourir à nouveau dans des délais très brefs. Passée la limite de l'âge maximum déterminée pour le personnage en question, toute forme ou magie qui ne prolonge pas la durée de l'existence est inefficace (de cette façon, quelques personnages se transforment en liches...). De toute évidence, nombre de potions de *longévité*, de *souhaits* et éventuellement d'objets magiques, permettent de repousser considérablement la date du décès. Mais une fois le personnage mort de vieillesse (parfois même à un âge très avancé) tout est fini. Si vous êtes clair sur ce sujet, la plupart des participants considèreront la continuité de la lignée familiale comme un paliatif à l'immortalité.

Détermination de l'âge maximum :

A moins que le personnage ne décède d'une façon ou d'une autre, il vivra très longtemps. Utilisez le tableau suivant pour déterminer l'âge exact auquel il mourra de causes "naturelles" :

TABLE DE L'AGE MAXIMUM D'UN PERSONNAGE

Dès	Catégorie d'âge	Variable *
01-35	vénérable, âge le moins élevé	+ d6
36-65	vénérable, âge le plus élevé	d10 **
66-75	vénérable, âge le plus élevé	+ d20 ***
76-85	vieux, âge le moins élevé	+ d8
86-00	vieux, âge le plus élevé	– d4

* Utiliser le dé pour determiné l'addition ou la soustraction, en fonction du nombre d'années de la catégorie :

MOINS DE 100	intervalles de 1 an
DE 100 à 150	intervalles de 10 ans (+ ou – d10 **)
PLUS DE 250 ans	intervalles de 20 ans (+ ou – d20 ***)

** Utiliser le dé de 0 à 9 (10 = 0)

*** Utiliser le dé de 0 à 19 (20 = 0)

Exemple de détermination de l'âge maximum :

Le tirage indique que le personnage, un *nain*, vivra jusqu'à "*vieux*, âge le moins élevé, + d8". Comme la durée considérée est de 100 ans, le d8 représente des décennies. Le personnage vivra durant 251 ans + 10 à 80 ans + 0 à 9 ans.

Le même *nain* est sensé vivre jusqu'à "*vieux*, âge le plus élevé, – d4". La variable est de – 10 à – 40 ans, – 0 à 9 ans.

Le tirage pour un *demi-orque* indique qu'il vivra jusqu'à *vénérable*, âge le plus élevé, + d20". Comme le nombre d'années considéré est inférieur à 100, le personnage vivra jusqu'à 80 ans + 0 à 19 ans, ou encore 80 à 99 ans, puisque l'obtention d'un 20 équivaut à ajouter 0 année à l'âge maximum (catégorie "vénérable") indiqué sur le tableau des races.

Les dés montrent qu'un *elfe, haut*, vivra jusqu'à *vénérable*, âge le moins élevé, + d6. "Dans la mesure où, la durée de cette tranche est de 400 ans, le personnage vivra 1201 + 20 à 120 + 0 à 19 ans ou jusqu'à un âge compris entre 1221 à 1340 ans. En admettant que le résultat du d6 soit 4, on ajoute alors 80 ans (4 x 20 = 80), pour prolonger l'espérance de vie du personnage jusqu'à 1281 ans (1201 + 80). On réitère l'opération avec le d20, le 20 sort, donc 0. L'espérance totale de vie de ce personnage est donc de 1281 ans (1201 + 80 + 0).

Mort dûe à la maladie (où à des troubles) ou à une infection parasitaire :

Tout personnage ramené à la vie après un décès de ce type devra assumer les ravages de la maladie ou de l'infection (pertes permanentes dans diverses caractéristiques, par exemple), dans l'attente d'une guérison magique complète. De plus, un tel personnage à 90 %de chances d'être toujours en train de souffrir de la même affection, à moins qu'un sort de *soins* ne soit utilisé. Mais même dans ce cas, le personnage devra passer le même temps en convalescence que pour une maladie jugée sérieuse. Les pertes permanentes déjà subies ne sont pas rattrapables, y compris par un sort de *guérison des maladies*. Des moyens de correction magique (*souhaits, sorts d'altération de la réalité*, ou objets magiques) pourront certainement corriger des déficiences.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

EXPLICATION DES CARACTERISTIQUES

Force : La caractéristique de force d'un humain ou de n'importe quel humanoïde, et d'un personnage de joueur en particulier, ne se limite pas à la simple évaluation de sa musculature. La force amalgame la puissance physique, la vigueur et l'endurance. Un résultat de 3, par exemple, indique que la créature en question ne possède que peu de ces ces trois qualités, un score de 10 montre qu'elle est dans les mêmes normes théoriques qu'un humain adulte (basé sur un homme du moyen âge en bonne forme physique à cause de durs travaux manuels inévitables), alors qu'un score de 18 montre des possibilités nettement supérieures à la moyenne dans les trois catégories. Comme comparaison, les kobolds ont une force moyenne de 9, les gobelins 10, les orques 12, les hobgobelins 15, les gnolls 16, les bugbears 17, les ogres 18 et les trolls 18+. Les gnomes ont une force moyenne de 10, les nains 14, les elfes 12, les peti-gens 8 et les géants 19 et plus.

Force exceptionnelle : On considère qu'une créature dotée de 18 de force peut soulever 180 livres (90 kg) ou bien l'équivalent de son propre poids (tout dépend du plus élevé), au-dessus de sa tête. Il existe cependant une restriction à toutes les modifications que l'on souhaiterait apporter : un humain/ humanoïde ne peut soulever ainsi plus du double de son propre poids. Un être humain possédant 18 et un pourcentage de force exceptionnelle peut soulever 1 livre supplémentaire pour chaque point entre 01 et 50 %, 4 livres par pourcent entre 51 et 90 %et 8 autres livres de 91 à 00 %.

Intelligence : L'intelligence correspond approximativement à la notion actuelle de "quotient intellectuel". Elle représente aussi les capacité mnémoniques, de raisonnement et d'assimilation en dehors du domaine écrit.

Sagesse : Pour la facilité du jeu, elle regroupe sous un terme générique, la volonté, le jugement, la ruse, l'édification et l'intuition. Un exemple de l'utilisation de la sagesse peut être défini comme suit : une personne intelligente saura que fumer est mauvais pour la santé, mais peut fort bien manquer de la sagesse nécessaire pour s'arrêter (l'auteur entre dans cette catégorie).

Dextérité : La dextérité inclut les aptitudes physiques suivantes : coordination, rapidité des réflexes, agilité, précision, équilibre et vitesse d'exécution en courant. Il n'est pas impensable de considérer une personne avec une faible dextérité comme quelqu'un d'agile, mais dotée de réflexes lents, d'une coordination déplorable, d'un sens de l'équilibre déficient et d'une lenteur désespérante (tout en étant glissante comme une anguille).

Constitution : Dans cette caractéristique, on retrouve le physique, la santé, la résistance et la forme d'un personnage. Un individu s'enrhume au moindre courant d'air a dans le meilleur cas une constitution de 5. Pour sa part, Raspoutine avait été doté d'une constitution de 18 !

Charisme : Bon nombre de personnes ont la fausse impression que le charisme se restreint à la beauté physique. Cette erreur est évidente pour celui qui se penche un tant soit peu sur le problème. Le charisme est la combinaison de l'apparence physique, de la force de persuasion et du magnétisme personnel. Le charisme authentique devient évident si l'on considère les exemples historiques que furent Jules César, Napoléon Bonaparte et Adolf Hitler. De toute évidence, aucun n'avait un score de 18 en beauté. On peut alors supposer à juste titre qu'un coefficient supérieur à 18 est possible car n'importe laquelle des personnalités précitées auraient eu un potentiel de charisme plus élevé (il est indiscutable qu'elles étaient déjà toutes à 18) si elles avaient allié une apparence physique proportionnelle à leurs pouvoirs de persuasion et de manier les foules.

RACES DE PERSONNAGES

TENDANCES RACIALES DES PERSONNAGES

En général, un joueur développe la personnalité et les autres caractères de son personnage tel qu'il le souhaite et toute intervention (ou presque) du

MD est superflue. En ce qui concerne le poids et la taille d'un personnage, utilisez les tableaux nécessaires à la création des PNJ, l'alignement risque sans doute d'affecter, voire même de dicter, l'attitude et les réactions de chaque personnage. Il est important de veiller à ce que les caractéristiques de chaque personnage soient en accord avec les règles concernant les classes et les alignements des individus. Les caractéristiques raciales ne sont pas non plus à négliger. Suivez les grandes lignes suivantes.

Les **nains** sont de tempérament taciturne et austère. Ils sont habitués aux travaux difficiles et sont peu réceptifs à l'humour. Ils sont forts et braves. Ils affectionnent la bière, l'hydromel et même des boissons plus fortes. Leur grande passion reste par dessus tout le métal précieux, en particulier l'or. Ils apprécient aussi les gemmes, surtout celles qui sont opaques (à l'exception des perles) et les diamants. Ils aiment la terre et détestent la mer. Sachant que les poils de barbe ont une fâcheuse tendance à pousser sur le menton de leurs femelles, il n'est pas étonnant de voir des nains se comporter parfois assez effrontément devant des personnes du sexe opposé dépourvues de tels attributs. Bien que les nains soient un tantinet soupçonneux et avares, leur courage et leur ténacité font généralement oublier ces défauts.

Les **Elfes** sont souvent considérés comme des êtres écervelés et frivoles, et c'est le cas lorsqu'ils ne jugent pas une affaire d'être d'une quelconque importance. Ils s'intéressent à la beauté naturelle de ce qui les entoure et passent leur temps à danser, gambader, chanter et s'amuser à moins que la force des choses n'en décide autrement. Conséquence de leur amour de la nature, les elfes n'apprécient que peu les navires et les mines, mais préfèrent nettement tout ce qui pousse librement sur les espaces infinis sous la voûte céleste. Ils ne se lient pas facilement, mais n'oublient jamais un ami ou un ennemi. Leur humour est plein d'astuces, à l'instar de leurs chants et de leurs vers. Les elfes sont braves mais jamais téméraires. Ils festoient avec joie mais mangent peu et boivent de l'hydromel et du vin avec modération, ne sombrant que rarement dans l'ivresse. Bien qu'ils tirent grand plaisir à posséder un magnifique joyau, ils ne sont pas vraiment intéressés par l'argent et l'appât du gain. La magie les fascine et c'est là leur seul défaut, à compter qu'ils en aient un. Bien que les elfes aient par moments tendance à se montrer arrogants et dédaigneux, ils ne considèrent jamais leurs amis et leurs compagnons comme autre chose que des égaux.

Les **Gnomes** sont très vivants et pleins d'humour (souvent noir ou au dépend d'autrui). Ils adorent manger et peuvent boire autant que les nains. Ils sont furtifs et font preuve de la plus extrême discrétion avec les gens qu'ils ne connaissent pas, ou en qui ils n'ont aucune confiance et restent même un peu réservés vis à vis de la plupart des "grands" comme les humains ou les elfes. Les gnomes adorent toutes les pierres précieuses et sont passés maîtres dans l'art de les polir et de les tailler. Sous bien des aspects, ils ressemblent aux nains, mais ils aiment le monde extérieur presque autant que leurs mines et leurs complexes souterrains.

Les **Demi-Elfes** possèdent habituellement des caractéristiques très semblables à leur parent elfe, quoique développées à un degré moindre.

Les **Petites-gens** sont relativement semblables aux gnomes, bien qu'ils aient un meilleur coup de fourchette et soient moins portés sur la bouteille. Ils sont enclins à préférer la beauté naturelle du monde extérieur plutôt que leurs terriers. Ils ne sont pas entreprenants, mais font preuve de conversation et de perspicacité lorsqu'ils sont en agréable compagnie. Plus ouverts et tolérants que les nains ou les elfes, ils entretiennent d'excellents rapports avec les autres races. Les petites-gens, n'envisagent l'argent que comme un moyen d'accéder au confort. S'ils ne sont ni braves, ni ambitieux, ils sont généralement honnêtes et bons travailleurs quand le besoin s'en fait sentir. Adorant les histoires et les bonnes blagues, ils peuvent peut être devenir légèrement ennuyeux par moments.

Les **Demi-Orques** sont des rustres. Ils sont malpolis, grossiers, ignorants et bien souvent antipathiques. Du fait qu'ils sont la plupart du temps d'ignobles lâches, ils font preuve d'une grande cruauté vis à vis des plus faibles et d'une obséquiosité sans limite envers les plus forts. Cela ne signifie pas que les demi-orques soient tous des créatures horribles... mais seulement la majorité d'entre eux. Ils chercheront systématiquement à s'imposer et à dominer ceux qui les entourent afin d'assouvir leurs tendances naturelles; les demi-orques sont également cupides. Ils peuvent, bien sûr, ressembler plus à leur parent humain qu'à l'orque.

CLASSES DE PERSONNAGE

SUIVANTS POUR PERSONNAGES DE HAUT NIVEAU

Vos joueurs savent qu'après avoir atteint un haut niveau et accompli certaines choses (comme de bâtir une place forte), leurs personnages seront en mesure d'attirer des suivants. Ceux-ci seront des fidèles loyaux et fanatiques adorant le même dieu en ce qui concerne les clercs, des admirateurs bien charpentés pour les guerriers, et ainsi de suite. Vos joueurs vous demanderont alors des renseignements sur les éléments ou les personnes qu'ils ont gagnés. Quand l'heure sera venue, ils auront atteint ces niveaux et réuni les conditions requises, vous serez à même d'informer rapidement chacun des joueurs concernés sur ce que le destin leur a réservé en matière de suivants :

Clercs :

Tirer pour chaque catégorie (tous sont des hommes d'armes, niveau 0).

2-8	cavalerie lourde, armure de plate et bouclier; lance, épée large et masse d'armes
3-12	cavalerie moyenne, cotte de mailles et bouclier; lance, fléau et épée courte
5-30	cavalerie légère, cuir clouté et bouclier; arbalète légère et épieu
5-20	infanterie lourde, armure de plate feuilletée; hache d'arme et épée longue
5-30	infanterie lourde, cotte de mailles, arme d'hast * et hachette
5-30	infanterie lourde, broigne; arbalète lourde et épée courte
10-60	infanterie légère, hoqueton et bouclier; massue et lance de fantassin

* Déterminez le ou les genres de manière aléatoire ou choisissez.

Guerriers :

Tirer une foir pour l'officier et une autre fois pour les troupe/suivants (tous sont des hommes d'armes, niveau 0).

Officier

01-40	5ème niveau, armure de plate et bouclier; hache d'arme magique + 2.
41-75	6ème niveau, armure de plate et bouclier + 1; lance de fantassin + 1 et dague + 1.
76-95	6ème niveau, armure de plate + 1 et bouclier, armes identiques au précédent; lieutenant 3ème niveau, armure de plate feuilletée et bouclier *arbalète de distance*.
96-00	7ème niveau, armure de plate + 1 et bouclier +1 ; épée magique + 2 (aucune capacité spéciale) ; monté sur un cheval lourd de guerre avec des *fers à cheval magiques*.

Troupes/suivants :

01-50	compagnie de cavalerie légère de 20 hommes, broigne et bouclier, 3 javelots, épée longue, hachette; une compagnie d'infanterie lourde de 100 hommes, lorica; arme d'hast * et massue.
51-75	compagnie d'infanterie lourde de 80 hommes – 20 avec armure de plates feuilletées et étoile du matin, hachette, 60 avec armure de cuir et pique, épée courte.
76-90	compagnie de 60 arbalètriers, cotte de maille; 40 avec arbalète lourde et épée courte; 20 avec arbalète légère et fourche de guerre.
91-00	compagnie de cavalerie de 60 hommes – 10 avec harnois et bouclier, lance, épée batarde, masse d'armes; 20 avec lorica et bouclier, lance, épée longue, masse d'armes; 30 avec cuir clouté et bouclier, lance, fléau.

* Déterminez aléatoirement ou choisissez.

Rangers :
Tirez 2d12 pour définir le nombre des suivants (ou de créatures). Une fois le nombre déterminé, ajustez les pourcentages comme suit :

Résultat des 2d12	Ajustement au %
2	+ 25 % à chaque tirage
3	+ 15 % à chaque tirage
4	+ 10 % au premier tirage
5-6	+ 5 % au premier tirage
7-9	aucun ajustement
10-12	– 5 % à chaque tirage
13-16	– 10 % à chaque tirage
17-20	– 20 % à chaque tirage
21-24	– 30 % à chaque tirage

Si un ajustement rentre dans une catégorie impossible (plus de 00 ou moins de 01), *tirez à nouveau*.

Lorsque le nombre des suivants et l'ajustement ont été déterminés, passez aux tableaux suivants pour découvrir le type de chaque suivant. Tous les scores de 70 et plus sont spéciaux et le ranger ne peut attirer qu'un suivant au groupe de créatures dans chaque catégorie, comme indiqué.

Ajoutez toutes les créatures de toutes sortes, y compris les demi-humains, pour obtenir le nombre indiqué.

Dés	Résultat
01-10	voir ANIMAUX, TABLE III
11-15	voir CREATURES SPECIALES, TABLE IV
16-20	voir CREATURES, TABLE V
21-40	voir DEMI-HUMAINS, TABLE II
41-90	voir HUMAINS, TABLE I
91-00	voir MONTURES, TABLE IV

HUMAINS TABLE I

Dés	Classe de personnage	Niveaux
01-15	clerc	1-4
16-40	druide	2-5
41-85	guerrier	1-6
86-90	magicien	1-3
91-00	ranger	1-3

DEMI-HUMAINS, TABLE II

Dés	Race et classe de personnage	Niveaux	Nombre
01-05	DEMI-ELFE, clerc/guer./mag.	1	1
06-15	DEMI-ELFE, clerc/ranger	1	1
16-20	DEMI-ELFE, guerrier/voleur	1	1
21-40	ELFE, guerrier	2-5	3
41-45	ELFE, guerrier/magicien	1	1
46-50	ELFE, guer./mag./voleur	1	1
51-60	GNOME, guerrier	1-3	3
61-65	GNOME, guerrier/illusionniste	1	1
66-81	NAIN, guerrier	1-4	2
82-86	NAIN, guerrier/voleur	1	1
87-96	PETITE-GENS, guerrier	1-3	1-3
97-00	PETITE-GENS, guerrier/voleur	1	1

Note : Les suivants dont l'une des classes est *voleur* sont toujours *neutre-bon*.

ANIMAUX, TABLE III (tirer une seule fois dans ce tableau)

Dé	Animal	Nombre
01-10	chien, esquiveur	2
11	hibou, géant	2
31-45	lynx, géant	2
46-80	ours, brun	1
81-00	ours, noir	1

MONTURE, TABLE IV (tirer une seule fois dans ce tableau)

Dé	Monture	Nombre
01-35	centaure	1-3
36-75	hippogriffe	1
76-00	pégase	1

CREATURES, TABLE V (tirer une seule fois dans ce tableau)

Dé	Créature	Nombre
01-10	exprit follet	1
11-60	lutin	1-2
61-85	pixie	1-4
86-90	pseudo-dragon	1
91-00	satyre	1

CREATURES SPECIALES, TABLE VI (tirer une fois dans ce tableau)

Dé	Créature spéciale	Nombre
01-05	dragon de cuivre	1
06-10	géant des tempêtes	1
11-55	ours-garou	1
56-75	sylvanien	2-5
76-00	tigre-garou	2-4

* Tirer 1d4+1 pour déterminer l'âge du dragon, qui ne possède, bien sur, aucun trésor.

Voleurs :

Tirez 4d6 pour déterminer le nombre de voleurs mineurs que le personnage attire. Déterminez ensuite la race et le niveau de chacun d'eux après avoir reporté les ajustements suivants :

Résultat dés 4d6	Ajustement au %
4	+ 20 % à chaque tirage
5-6	+ 15 % à chaque tirage
7-9	+ 5 % à chaque tirage
10-15	aucun ajustement
16-20	– 5 % à chaque tirage
21-24	– 10 % à chaque tirage

RACE DU VOLEUR

Dé	Race	Dé	Race
01-05	demi-elfe *	41-85	humain
06-25	demi-orque *	86-95	nain *
26-35	elfe *	96-00	petite-gens *
36-40	gnome *		

Dé	Niveau	Dé	Niveau
01-	1er	81-90	5ème
21-45	2ème	91-95	6ème
46-65	3ème	96-00	7ème
66-80	4ème		

* Les 1er niveaux non humains ou demi-humains ont 25 %de chances d'être des personnages multi-classés. Dans ce cas, utilisez le tableau suivant.

TABLEAU DES SUIVANTS MULTICLASSÉS D'UN VOLEUR

Race	Autre profession (jetez un d6 quand indiqué)
nain	guerrier
elfe	guerrier (1-3), magicien (4-5), guer./mag. (6)
gnome	guerrier (1-5), illusionniste (6)
demi-elfe	comme un elfe
petite-gens	guerrier
demi-orque	clerc (1-3), guerrier (4-6)

Assassins :

Lorsqu'il atteint le rang de Maître de guilde, tirez 7d4 pour déterminer le nombre des assassins de bas niveau qui appartiennent à la guilde locale. Vous pouvez ajuster le résultat en fonction de la population de la région si vous le jugez nécessaire. Trouvez ensuite la race et le niveau (voir ci-dessous), puis lesquels vont rester (75 % déserteront la guilde, ainsi qu'il est précisé dans le **MANUEL DES JOUEURS**). Tous les nouveaux assassins qui viendront combler les rangs seront de 1er niveau, mais vous devrez déterminer leur race en fonction du **TABLEAU DE LA RACE DES ASSASSINS.**

Dés	Race	Dés	Race
01-10	demi-elfe *	41-45	gnome *
11-35	demi-orque *	46-95	humain
36-40	elfe *	96-00	nain *

NIVEAU DES ASSASSINS

Dé	Niveau	Dé	Niveau
01-15	1er *	66-75	5ème
16-30	2ème	76-85	6ème
31-45	3ème	86-95	7ème
46-65	4ème	96-00	8ème

* Les assassins 1er et 2ème niveau non humains et demi-humains ont 25 % de chance d'être multiclassés. Dans ce cas, utilisez le tableau suivant.

TABLEAU DES SUIVANTS MULTICLASSES D'UN ASSASSIN

Race	Autre profession (jetez un d6 quand indiqué)
nain	aucune autre classe permise
elfe	aucune autre classe permise
gnome	guerrier (1-4), illusionniste (5-6)
demi-elfe	aucune autre classe permise
demi-orque	guerrier (1-2), clerc (3-6)

Le Grand-père des assassins : Le chef de tous les assassins (un titre très honorifique bien souvent...) a toujours 28 suivants de niveau 2 à 8, répartis comme suit :

Un 8ème niveau, deux 7ème niveau, trois 6ème niveau, autre 5ème niveau, cinq 4ème niveau, six 3ème niveau et sept 2ème niveau (=28).

A cela s'ajoutent de 4 à 16 suivants du 1er niveau. Déterminez la race grâce au tableau ci-dessus. Il est recommandé de développer la personnalité des compagnons d'armes après avoir déterminé les capacités des suivants. Des hommes d'armes et des mercenaires s'accommoderont très bien des circonstances, mais doivent généralement se montrer bien armés et équippés comprenant aussi bien des cavaliers, des fantassins que des troupes armées d'armes de jet. Naturellement, si un joueur déposait un grand-père pour prendre sa place, 75 % des suivants seraient susceptibles de partir, comme à l'accoutumée, mais le nouveau chef attirerait jusqu'à 44 (28+4−16) assassins, ces nouveaux étant bien entendu tous de 1er niveau.

A moins que les suivants ne se déplacent en masse, ils ne viendront pas tous en même temps. Après que le joueur ait réuni les conditions requises, générez aléatoirement un nombre entre 1 et 30 (à l'aide d'un d10 et d'un d6 pour les dizaines; 1 ou 2 = pas de changement, 3 ou 4 = ajoutez 10 et 5 ou 6 = ajoutez 20 au résultat du d10. Le nombre final représente le jour où après que les conditions auront été réunies, arrivera le premier (parfois le groupe tout entier). Ensuite, les autres suivants arriveront à intervalles de 1-8 jours jusqu'à ce qu'ils soient tous là. S'il n'y a personne pour les recevoir, ils attendront 1-4 jours et s'en iront pour toujours. Dans ce dernier cas, le personnage a perdu ce suivant de manière définitive. Il est acceptable de laisser un serviteur ou un compagnon d'armes s'occuper des suivants, si le personnage en fait la demande ou en donne l'ordre.

Le cheval de paladin :

A compter du moment où le paladin atteint le 4ème niveau, il peut appeler son cheval de paladin (comme expliqué dans le **MANUEL DES JOUEURS**). Celui-ci apparaîtra magiquement, mais pas sous sa forme physique réelle. Le paladin verra son fidèle destrier quel que soit l'endroit où il se trouve, et c'est à lui d'entreprendre le voyage jusqu'à ce lieu et d'obtenir la monture. En général, ce voyage ne doit pas représenter plus de 7 jours de trajet et son but ne constitue pas une tâche impossible. Le cheval peut être indompté et nécessiter d'être capturé, ou il peut être prisonnier d'un guerrier mauvais de niveau égal à celui du paladin qui devra donc vaincre son adversaire au cours d'un combat sans merci et mortel pour gagner le cheval de guerre. En bref, il s'agit d'une épreuve relativement peu difficile qui durera quelques jours, au plus 2 semaines, dans le but avoué de tester le courage du paladin. Une fois capturé ou remporté, le cheval de guerre a conscience de son rôle et de ses liens envers le paladin. Il le servira fidèlement durant les 10 années qui suivront, après quoi le paladin devra chercher une nouvelle monture dans la mesure où celle-ci sera trop vieille pour être de quelque utilité.

L'intelligence du cheval varie entre 5 et 7. Le nombre de points de vie par dé n'est jamais inférieur à 50 % du niveau du paladin (un paladin du 4ème niveau gagne une monture qui possède au minimum 2 points de vie par dé, sans compter le bonus supplémentaire de 5 points, tandis qu'un paladin du 16ème niveau récupèrera un cheval au maximum de ses points de vie (8) par dé : 5 x 8 = 40 + 5 (points additionnels) = 45 points de vie pour 5 dés de vie + 5).

Si, pour une raison quelconque le personnage perd son paladinat, une haine insurmontable se développera entre lui et son coursier, le guerrier devenant incapable de monter son cheval qui prendra la fuite à la première occasion venue.

ESPIONNAGE

Dans la majeure partie des cas, les espions sont des assassins engagés pour une occasion spécifique, bien qu'il soit probable que des PJ emploient des services d'espions à part entière de temps en temps. La plupart des missions entrent dans les catégories suivantes :

SIMPLE : Missions de renseignement quant à l'état général d'un système de défense, et l'importance des troupes en présence ou les préparatifs de quelque activité. Ce genre de mission requiert uniquement des observations de la part de l'espion dans un rôle exempt de tout danger (se glisser sans se faire remarquer).

DIFFICILE : De belles missions sont destinées à recueillir des informations secrètes (plans, documents, cartes, etc.). Les missions difficiles obligent l'espion à se constituer un moyen d'accéder à quelque chose ou à gagner la confiance de quelqu'un, le contraignant à poursuivre ce rôle de façon exemplaire.

EXTRAORDINAIRE : Ce sont des missions longues complexes et hasardeuses qui requiert une infiltration dans une organisation ou une opération, ainsi que la transmission régulière des informations détaillées recueillies. Les missions extraordinaires nécessitent une association de longue haleine entre l'espion et ses victimes, allant de pair avec l'acquisition renouvelée d'informations à la fois générales et spécifiques, uniquement très précises et tenues secrètes.

Dans les missions simples, les chances d'être découvert sont infimes, tandis que les risques augmentent graduellement pour les missions difficiles et deviennent considérables dans le cadre des missions extraordinaires. Quand un PJ est concerné, les missions d'espionnage se règlent entre le MD et le joueur en fonction des actes de ce dernier, de la situation telle que le MD la connait et des réactions de la victime. Dans le cas où l'espion est un PNJ, on utilise le tableau suivant :

TABLEAU D'ESPIONNAGE POUR LES ASSASSINS

Niveau de l'Assassin/Espion	Chances de succès Simple	Difficile	Extraordinaire
1er	50 %	30 %	10 %
2ème	55 %	35 %	15 %
3ème	60 %	35 %	15 %
4ème	65 %	40 %	20 %
5ème	70 %	45 %	25 %
6ème	75 %	50 %	25 %
7ème	80 %	55 %	30 %
8ème	85 %	60 %	35 %
9ème	85 %	60 %	40 %
10ème	90 %	65 %	45 %
11ème	90 %	65 %	50 %
12ème	95 %	65 %	50 %
13ème	95 %	70 %	50 %
14ème	95 %	70 %	50 %
15ème	95 %	75 %	50 %
16ème	95 %	75 %	55 %
17ème	95 %	75 %	60 %

Temps requis pour accomplir une mission

Le temps nécessaire pour se rendre dans la région doit être déterminé par le MD selon les circonstances. Une fois dans la place, Il faudra à l'espion un laps de temps variable pour accomplir sa mission (ou échouer), en fonction de la difficulté de la tâche :

SIMPLE : 1 à 8 jours

DIFFICILE : 5 à 40 jours

EXTRAORDINAIRE : Autant que nécessaire.

Les missions extraordinaires doivent être déterminées par des circonstances spécifiques. Par exemple, un espion chargé de devenir membre d'une société secrète peut mettre un mois pour découvrir les conditions de recrutement de l'organisation, utiliser ensuite un ou plusieurs autres mois pour devenir éligible et après seulement pénétrer le groupe. A partir de cet instant il obtiendrait des informations simples et difficiles dans les temps déterminés par le tableau précédente. Les informations spéciales ne seront obtenues que s'il accède à des échelons plus élevés dans l'organisation à sa présence continuelle et à sa contribution aux activités de la société.

Chances de découverte :

Il existe toujours une chance d'être percé à jour et ce quelle que soit la simplicité de la mission. La probabilité de base est de 1 %cumulatif par jour passé à espionner jusqu'à un maximum de 10 % moins le niveau de l'espion. Même dans le cas où ce dernier rend les chances de découverte inférieure à 0 %, il existe toujours 1 % de chance d'être percé à jour. Les ajustements dépendent des précautions prises par la victime potentielle contre les activités d'espionnage.

Aucune précaution = 1 % par semaine.

Précautions minimales = % modifié (1 à 10 %) par semaine.

Précautions moyennes = % modifié deux fois par semaine.

Précautions maximales = double du % modifié deux fois par semaine.

Les *précautions minimales* représentent une vérification occasionnelle des individus et de leurs activités, ainsi que la surveillance des informations d'importance. Les *précautions moyennes* impliquent des vérifications plus fréquentes que précédemment et l'interrogatoire plus serré de toute personne se comportent de façon suspecte. Les *précautions maximales* font rentrer en ligne de compte de fréquentes vérifications de sécurité aussi bien des individus que des informations, allant de pair avec des contre-espions qui agissent pour éventer de telles activités.

Si un espion devient le chef d'un groupe, les chances de découverte tombent entrent dans la catégorie **aucune précaution,** car le personnage est considéré comme "au dessus de tout soupçon"; seuls certains, jaloux ou trop curieux, sont susceptibles de poursuivre la surveillance.

Les chances de découverte sont décuplées si un espion est pris et qu'un second poursuit sa mission durant une période de 20 à 50 jours.

Pour savoir si un espion est découvert, lancer un dé de pourcentage selon le laps de temps prévu. Si la mission ne prend qu'une partie de ce temps, lancer un troisième d10 pour les fractions. Ainsi 1 % par semaine représente 0,14 % par jour, et un tirage de 99,9 % indique la découverte lors d'une mission de 1 jour. Si un espion est percé à jour, se référer au **TABLEAU D'ÉCHEC D'UN ESPION,** ci-dessous.

Echec d'un espion :

Si, après avoir passé le temps requis, l'espion effectue un jet de dés et échoue, il existe plusieurs possibilités. Ce résultat est déterminé grâce au tableau suivant. Notez qu'il sert également pour percer les espions à jour, avec les ajustements appropriés.

TABLEAU D'ÉCHEC D'UN ESPION

Dés	Résultat
01-35	D'autres tentatives sont possibles, mais la durée de la mission doit être à nouveau déterminée.
36-60	Toute autre tentative à 90 % de chance de se conclure par un échec, entraînant la découverte et l'emprisonnement.
61-80	L'espion est surpris en train d'accomplir un acte suspect. Il est emprisonné, nul n'en entend plus parler de lui *.
81-95	L'espion est pris avec des preuves de ses activités d'espionnage et est torturé (1-2 mort, 3-4 avoue tout, 5-6 change de camp) *.
96-00	L'espion est tué ou change de camp si le contre-espionnage est présent.

* Si des contre-espions sont utilisés, il donneront des informations erronées à l'espion et les fileront pour découvrir d'où il vient et qui se cache derrière cette mission de renseignement.

Ajustements :

Mission difficile = + 10 % sur le tirage d'échec.

Mission extraordinaire = – 5 % sur le tirage d'échec

Découvert = + 25 % sur le tirage d'échec.

Espions fanatiques :

Les espions totalement dévoués à leur maître ou une cause ne peuvent pas être des assassins engagés, en temps normal dans des missions d'espionnage mais des exceptions peuvent se produire. Ces espions ne deviennent jamais des agents doubles; sur un score de 60 ou plus, ils se suicident purement et simplement.

(cf. **SERVITEURS EXPERTS** pour le coût d'un espion PNJ).

FACULTES DE VOLEUR

Les explications complémentaires suivantes vous aideront à empêcher l'emploi abusif des talents des voleurs (utilisables par cette profession et d'autres personnages possédant toutes ou partie de ces facultés) dans votre campagne.

Le tirage des dés pour chaque tentative d'utilisation d'une des facultés de voleur doit rester secret afin que le personnage en question en ignore le résultat!

Attaque dans le dos : Des adversaires conscients de la présence du voleur derrière eux seront à même d'éviter cette attaque spéciale. Certaines créatures (otyugh, moisissures, etc.) ne peuvent être surprises ou ne possèdent pas de "dos" à proprement parler et empêchent une telle attaque.

Pick-pocket : Un échec permet d'autres tentatives. La victime peut s'apercevoir des agissements du voleur et néanmoins lui permettre d'accomplir son larcin pour le suivre ensuite jusqu'au lieu qui lui sert de quartier général. Un voleur peut effectuer jusqu'à deux essais par round.

Crochetage : Une telle opération prend de 1 à 10 rounds, selon la complexité de la serrure. En général, la plupart des serrures se crochètent en seulement 1-4 rounds.

Détection et désamorçage des pièges : Utiliser les mêmes durées que le crochetage des serrures. Le temps est compté pour chacune des fonctions. Les pièges de toutes tailles peuvent être localisés, à l'exception des pièges magiques ou cachés magiquement.

Déplacement silencieux : Le déplacement silencieux est aussi rapide que lors d'une exploration, c'est à dire 12' par round. NE PAS informer le voleur lorsque son tirage de dés échoue. Il *pense* que son déplacement est réussi, et le monstre, ou tout autre victime, informera en personne et bien assez tôt le voleur de son erreur.

Dissimulation dans l'ombre : Comme il est clairement spécifié dans le **MANUEL DES JOUEURS,** elle n'est JAMAIS possible en cas d'observation directe (ou même indirecte). Si le voleur insiste, permettez-lui d'effectuer une tentative et jetez les dés, mais ne cherchez pas à vérifier le résultat car l'inconscient se fait autant remarquer qu'un tas de charbon dans une salle de bal. Le résultat est identique lorsque le voleur ainsi dissimulé tente de bouger sous le regard de quelqu'un. Evidemment, un individu au milieu d'un combat ne cherchera surement pas à détecter un voleur hors de son champ de vision, mais si celui-ci se déplace, pour n'importe quel motif, jusqu'à la zone où opère le voleur, la règle s'applique alors. Le succès d'une tentative hors du champ de vision est toujours conditionnée par le hasard des dés. Un résultat supérieur au score requis implique que son essai est en deçà de ses espérances, et bien qu'il *pense* être indétectable, la victime potentielle aura remarqué une présence ou une silhouette anormale. Notez aussi qu'un voleur dissimulé dans l'ombre est toujours sujet à une détection, comme s'il était invisible. (Cf. **INVISIBILITE, LE TABLEAU DETECTION DE L'INVISIBILITE).**

Acuité auditive : Cela paraît évident, mais rappelons-le, le voleur, (comme les autres personnages) doit ôter son casque ou tout autre couvre-chef pour coller son oreille à la porte pour entendre ce qui se passe derrière.

Escalade : Il s'agit probablement, avec la dissimulation dans l'ombre, du talent qui souffre du plus grand nombre d'abus. La faculté d'escalader les murs s'acquiert avec de l'entraînement et de la pratique, comme la plupart des autres pouvoirs du voleur. La vitesse de déplacement vertical ou horizontal dépend de la nature de la surface en question.

TABLEAU D'ESCALADE, DISTANCE EN MÈTRES PAR ROUND.

Surface du mur condidérée comme :	Condition du mur (*) Non glissant	Peu glissant	Glissant
très lisse, avec quelques prises	2	1	0
lisse mais avec quelques prises, peu rugueuse	4	2	1
assez rugueuse et quelques prises, très rugueuse	6	3	2
rugueuses et beaucoup de prises	8	4	3

(*) Les surfaces PEU GLISSANTES DOUBLENT les chances de glisser et tomber. Les surfaces *GLISSANTES MULTIPLIENT* par 10 les probabilités d'échec. Ainsi, une surface glissante ne peut être escaladée avec des chances de succès par un voleur en dessous du 6ème niveau, et même un tel personnage de 10ème niveau a 10 % de chance par round de glisser et de tomber.

N'oubliez pas de tirer chaque round de mouvement vertical ou horizontal pour déterminer la probabilité de glisser et de tomber. Les parois qui forment un angle supérieur à 90° par rapport au sol sont plus ardues - les surfaces non-glissantes deviennent peu glissantes, et les glissantes virtuellement impratiquables. Lorsque l'angle est inférieur à 90° on peut les considérer dès lors comme moins glissantes ou plus rugueuses à condition que l'inclinaison soit insuffisante pour en faciliter l'escalade.

La plupart des surfaces murales de donjons entrent dans les catégories assez rugueuse et rugeuse. Quelques unes seront non-glissantes, la majorité étant de fait peu glissantes en raison de l'humidité et de la présence de moisissures.

Lecture des langages : Ce talent n'est utilisable par le voleur qu'à la condition d'avoir déjà rencontré ce langage auparavant. Les écritures archaïques et bizarres (prévus comme tels par vous, le MD) restent toujours impossibles à déchiffrer. Même s'il est capable de lire un langage, le voleur peut comprendre qu'une partie de la signification du texte écrit, définie en fonction du pourcentage dévolu à cette faculté. Il devra en deviner le reste. Cette pénalité ne s'applique pas aux langues voisines de celles pratiquées par le voleur.

INSTALLATION DE PIEGES PAR LES VOLEURS ET LES ASSASSINS.

Des pièges mécaniques simples peuvent être installés par les voleurs et les assassins. La chance de mener cette opération avec succès est égale à celle de détecter de tels pièges, mais dans ce cas précis, le pourcentage de réussite d'un assassin est calculé en fonction du niveau augmenté de 2. (un assassin de 5ème niveau pose des pièges comme un voleur de 7ème niveau).

Les pièges considérés comme simples lorsqu'ils nécessitent des éléments mécaniques aisément trouvables et utilisables par n'importe quel personnage (par exemple, ceux qui fonctionnent avec des flèches, des cordes ou des détentes à divers missiles. Les mécanismes spéciaux (aiguilles empoisonnés, lames à balancier, etc.) demandent en plus la collaboration d'un ou de plusieurs spécialistes pour construire ou élaborer les différentes parties.

A chaque fois qu'un voleur ou un assassin désire installer un piège, demandez-lui de fournir un schéma simple pour illustrer son fonctionnement. Si le tirage de pourcentage pour l'installation échoue lors de la mise en place, il y a une chance pour que le personnage soit blessé dans l'opération, comme avait déclenché un piège identique. Ce tirage est effectué séparément, la probabilité de blessures étant inversement proportionnelle à celle de poser le piège avec succès. Un dessin du piège modifiera les chan ces d'être atteint en cas d'échec. Des ajustements progressifs sont possibles en fonction du danger potentiel et de la complexité du piège. Notez que, par exemple, meme dans le cas d'un dispositif conçu spécialement pour une aiguille empoisonnée, il reste néanmoins à installer le piège et une possibilité d'échec existe toujours (il est impossible de porter des gants ou toute autre protection en posant de tels pièges).

Pour conclure, un échec à la première tentative d'installation d'un piège ne signifie pas que le personnage ne pourra jamais le mettre en place. Contrairement à d'autres talents de voleur similaires, des essais répétés sont possibles.

POINTS D'EXPÉRIENCE POUR LES ASSASSINATS

Un assassin reçoit 100 x.p./niveau du personnage tué, plus ou moins 50 x.p. pour chaque niveau en moins ou en plus par rapport à sa victime. Ce total est modifié selon le degré de difficulté de sa mission : simple (X0,5), difficile (X1), ou extraordinaire (X1,5). L'explication de cette stratification donnée dans la partie consacrée à l'**ESPIONNAGE,** sert de point de repère ici en fonction des circonstances. Aux points d'expérience donnés ci-dessus s'ajoutent ceux normalement octroyés pour avoir tué le personnage, considéré alors comme un monstre. L'argent remis à l'assassin pour commettre son forfait est également comptabilisé.

Ainsi, un assassin du 8ème niveau se glisse derrière un magicien 10ème dans un donjon, le surprend et réussit sa tentative d'assassinat. Il recevra 1000 x.p. auxquels s'ajoutent 100 autres x.p. puisque le magicien avait 2 niveaux de plus que lui. Par contre, s'agissant d'une mission simple, le total de 1100 x.p. est multiplié que par 0,5 et donne 550 x.p, qui s'additionnent aux 2400 x.p. attribués pour l'élimination de ce magicien. On obtient alors un total de 2950 x.p., sans compter la rétribution.

UTILISATION DU POISON PAR LES ASSASSINS

Les assassins se servent de poison à l'instar de toutes les autres classes de personnage, selon les consignes du MD. C'est-à-dire qu'ils utilisent le tableau des types de poison qui suit. Quand un assassin atteint le 9ème niveau (assassin), il peut choisir d'entreprendre une étude des poisons. Cette décision appartient au joueur dans le cas d'un personnage, joueur impliquant que vous ne devez pas le lui suggérer ou même laisser entendre qu'une telle chose est possible. Celle-ci prend plusieurs semaines, chaque semaine coûtant entre 2000 et 8000 p.o. L'assassin doit trouver un mentor :

un assassin ayant déjà effectué une telle étude et mis les techniques en pratique. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un PNJ du 12ème niveau ou plus, qui se fera payer une somme variable, le coût reflétant à la fois le temps et les matériaux indispensables à la période de formation. Lorsqu'un PJ est employé comme professeur, il doit effectivement avoir à sa disposition un large échantillonnage de poisons de type végétal, animal et minéral. Il peut aussi fixer le montant de son salaire comme bon lui semble.

Le but de cet ouvrage n'est pas de servir de guide qualifié sur les techniques des poisons et d'empoisonnement. Un tel sujet est non seulement répugnant, mais il ne correspondrait pas au système employé dans ce jeu. L'assassin doit passer de 5 à 8 semaines pour apprendre chacune des spécialités suivantes :

- utilisation correcte des poisons propagés exclusivement par le système sanguin,
- utilisation correcte des poisons agissant exclusivement par ingestion,
- utilisation correcte des poisons de contact et des poisons agissant par ingestion ou propagés par le système sanguin,
- la manufacture des poisons et de leurs antidotes.

Ainsi, après une durée variant entre 20 et 32 semaines d'étude, l'assassin a une connaissance exhaustive de 90% des poisons repertoriés. Il peut désormais utiliser ces substances toxiques au maximum de leurs possibilités et dispose des options suivantes :

- Commettre un assassinat par un poison à effet instantané,
- utiliser un poison lent, dont les effets ne se feront sentir que de 1 à 4 heures après l'ingestion,
- utiliser un poison à effet cumulatif de manière répétée, qui tue entre 1 et 10 jours après la dose finale.

L'assassin doit, bien sûr, fabriquer le poison, et le MD juger de sa composition au mieux de ses capacités. Pour simuler une telle préparation, une semaine et une somme raisonnable (200 - 1200 po pour les composantes, les pots-de-vin, etc.) sont des éléments conseillés et suffisants pour tous les poisons. Les poisons instantanés, très lents et indécelables, devraient être plus longs et plus coûteux à obtenir, dans des limites raisonnables.

Bien entendu, la réussite de l'assassin n'est pas garantie, car il doit encore réussir à empoisonner sa victime et s'échapper. Mais la connaissance de l'antidote améliore considérablement ses chances de succès et permet de trouver un équilibre en ce qui concerne les poisons lents.

Notez qu'un assassin peut interrompre son étude à tout moment, ne disposant alors que des connaissances acquises lors des cursus achevés. De plus durant n'importe quelle période d'étude, il ne peut s'adonner à une autre activité, sous peine de recommencer l'enseignement de la spécialité en question depuis le commencement. Cela signifie que le personnage assassin est hors du jeu pour une période allant de 5 à 8 semaines.

Un des types de poison que les assassins peuvent apprendre à composer est le "venin de lame". Le venin de lame (obligatoirement un poison insinuatif; voir **Types de poison**) s'évapore rapidement. Le premier jour suivant son application, il fait les dégâts maximum, la moitié seulement le second jour, et aucun à partir du troisième. Il est aussi neutralisé par l'usage : ses effets infligeront des dommages maximum au premier coup, diminués de moitié au second, pour disparaître au troisième. Un poison mortel partiellement évaporé utilisé donne à la victime un bonus de + 4 à son jet de protection.

TYPES DE POISON :

En ce concerne les poisons des monstres, c'est quitte ou double! Ils tuent irrémédiablement dans la minute qui suit ou ne font aucun dégât, et ce quels que soient les bonus ou malus au jet de protection. Les potions de poison ont des effets généralement identiques bien que le MD puisse choisir un poison à effet lent, pour lequel la victime ne sentira rien avant 1-10 heures. Les poisons des montres sont tous efficaces par ingestion ou par insinuation dans le corps et le système sanguin de la victime. Les potions de poison doivent être bues. Si vous autorisez l'utilisation des poisons dans votre campagne, il n'est possible d'acheter que ceux de type insinuatif et ingestif. Ceux qui entrent dans la double catégorie doivent être recueillis sur les montres. Les poisons libres de vente sont classifiés comme suit :

Poison	Prix/dose	Temps d'effet	Dégats si jet réussi	Dégats si jet raté
Ingestif				
A*	5 po	2-8 rounds	10 pv	20 pv
B**	35 po	2-5 rounds	15 pv	30 pv
C***	200 po	1-2 rounds	20 pv	40 hp
D****	500 po	1 segment	25 pv	mort
E	1 000 po	1-4 tours	30 pv	mort

MONSTRES EN TANT QUE PERSONNAGE JOUEUR

Insinuatif				
A*	10 po	2-5 rounds	0 pv	15 pv
B**	75 po	1-3 rounds	0 pv	25 pv
C***	600 po	1 round	0 pv	35 pv
D****	1 500 po	1 segment	0 pv	mort

* Jet de protection à + 4, chances de voir/sentir (goût ou odorat) le poison 80 %.

** Jet de protection à + 3, chances de voir/sentir (goût ou odorat) le poison 65 %.

*** Jet de protection à + 2, chances de voir/sentir (goût ou odorat) le poison 40 %.

**** Jet de protection à + 1, chances de voir/sentir (goût ou odorat) le poison 15 %.

La victime gagne + 1 sur son jet de protection lorsqu'un assassin utilise un type de poison non énoncé ci-dessus. Ce bonus passe à + 2 (dans tous les cas) dès qu'une autre classe de personnage use de substances toxiques. Cette pénalité ne s'applique pas aux assassins ayant étudié les poisons (c.f. **UTILISATION DU POISON PAR LES ASSASSINS).**

LE MONSTRE EN TANT QUE PERSONNAGE JOUEUR

Un joueur risque éventuellement d'exprimer le désir de jouer un monstre (un démon, un diable, un dragon ou un des mort-vivants les plus puissants) en tant que personnage, principalement parce que le joueur le considère comme supérieur aux personnages classiques, et susceptible de lui octroyer une position dominante dans la campagne. Après quelques instants de réflexion, il aboutira à la conclusion inévitable que le jeu penche sensiblement vers le genre humain.

LES REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS sont de toute évidence "humanocentriques", où les demi-humains et les humanoïdes gravitant sur divers orbites autour du soleil de l'humanité. Les monstres les plus épouvantables demeurent les hommes eux-mêmes, notamment les personnages de haut niveau (clercs, guerriers et magiciens), qu'ils soient seuls, en petits groupes ou bien organisés et entourés. Les créatures ultra-puissantes des autres plans sont plus effrayantes encore : Démons, Diables et Demi-dieux sont suffisants pour inspirer la terreur à la majorité des personnages, sans parler des dieux en personne. Pourtant, il existe un moment où un groupe d'aventuriers de haut niveau bien équipé peut se mesurer à un prince démon, un seigneur diable ou un demi-dieu. Bien que des demi ou semi humains puissent en faire partie, il est obligatoire et inévitable que les chefs du groupe soient humains. Lorsqu'ils unissent leurs forces, ces derniers sonnent le glas de la gent monstrueuse, car ils ne connaissent aucune restriction de niveau ou de puissance qu'ils peuvent acquérir par le branchement de sorts ou d'objets divers.

Le jeu est centré sur l'humanité pour une raison : il s'agit de la base la plus logique dans un jeu illogique. Pour le créateur, elle apporte des fondations sûres. Pour la création d'une campagne, elle permet de mettre à profit les hypothèses les plus évidentes. Pour le jeu, elle reste la seule méthode possible car les joueurs sont avant tout et surtout des hommes, et elle leur offre un rôle avec lequel la grande majorité est désireuse et capable de s'identifier. Pour tous, elle regorge de suffisamment de possibilités fantastiques pour donner naissance à un univers d'épée et de sorcellerie avec des professions impossibles et une magie aux pouvoirs chimériques. Partir en aventure dans l'étrange, l'inconnu et le monstrueux est déjà amplement source de dépaysement pour qu'un joueur ne cherche pas à éponger lui-même de telles caractéristiques physiques!

Considérez aussi que tout Maître du Donjon digne de ce nom oeuvre sans discontinuer à élargir les horizons de sa campagne. Le jeu ne consiste pas uniquement en un château dénué de sens ou une base urbaine autour de laquelle s'étend une contrée terrifiante et sauvage. Chacun de vous doit imaginer et créer un monde, pièce par pièce, à l'instar d'un puzzle artisanal, chaque nouvelle partie rapportée devant s'adapter parfaitement à celles qui l'entourent. Face à une telle tâche, chacun d'entre nous a besoin de toute l'aide possible. Sans elle, l'ampleur monumentale de la tâche en question ferait baisser les bras à la majorité d'entre nous.

En ayant une base sur laquelle travailler, ou la possibilité de s'inspirer d'un travail bien élaboré, une partie cette tâche est d'ores et déjà prise en charge. Quand l'histoire, le folklore, les mythes, les fables et la fiction peuvent être incorporés et utilisés comme référence pour la campagne, les efforts exigés s'en trouvent considérablement diminués. Le domaine scientifique (géographie, chimie, physique, etc) peut même apporter sa contribution. Il est, bien sûr, possible de trouver des points de vue étrangers, mais ils demeurent peu nombreux et sont souvent de médiocre qualité : les travaux dans lesquels le point de vue principal n'est pas humain ne courent pas les rues. Ceux qui ne traitent pas du tout des hommes sont rarissimes. Tenter d'utiliser de telles bases comme argument principal, voire même unique, d'une campagne ne peut manquer de la rendre incomplète, superficielle et peu satisfaisante pour tous, à moins que son créateur ne soit un génie plein de ressources et universel disposant d'une ou deux décénies pour préparer le jeu et son environnement. Et même dans ce cas, comment un tel effort pourrait-il rivaliser avec un autre s'inspirant des talents exceptionnels débordant d'imagination que la littérature nous offre? Après avoir établi les raisons de la base humanocentrique du jeu, il est simple de constater l'impossibilité du succès durable d'un personnage de monstre. L'environnement destiné à l'aventure sous toutes ses formes est bâti en majeure partie autour des humains et des demi-humains. De la même manière, la plupart des participants à la campagne seront humains. Aussi à moins qu'un joueur désire couper un personnage obligé de rôder en solitaire et chassé par les aventuriers, il n'existe que peu de possibilités. Un dragon d'or, pouvant prendre forme humaine, est par conséquent un choix répandu. Si l'emphase est mise sur l'alignement, cela devrait décourager le joueur en question. Si on lui fait comprendre également qu'il devra commencer avec la puissance minimum et que seuls le temps et l'accumulation d'immenses richesses lui permettront d'augmenter en niveau (âge), il abandonnera sûrement cette idée comme une vieille chaussette. Si cela ne suffisait pas, faites-lui remarquer que les dragons sont naturellement attirés par leur propre race - (quand ce n'est pas par l'isolement complet) et quel rôle pourrait alors jouer un dragon solitaire dans un groupe formé de représentants d'autres races? Des dragons en tant que PNJ, oui! En tant que PJ, c'est fort peu probable.

En ce qui concerne les autres sortes de monstres, c'est vous, le MD, en regard des objectifs et du style de votre campagne, d'en décider. En ce qui concerne l'auteur de ses lignes, ce genre de personnage n'est pas bénéfique au jeu et doit être exclu. Cette décision sera mieux acceptée en la présentant comme une restriction plutôt que comme un refus catégorique. L'enumération des limitations et des désavantages inhérents à un personnage de monstre devrait toujours être suffisante pour détourner presque tout joueur de ses ambitions initiales puisque, dans la plupart des cas, cette idée n'a éclos que comme susceptible de permettre la domination du jeu. Un joueur décidé à toutes les expériences peut être autorisé à jouer un tel personnage pendant un certain temps pour satisfaire sa curiosité, le monstre se transformant ensuite en personnage non joueur et conservant ainsi tout son attrait dans le cadre de la campagne. Quoi qu'il en soit, le joueur souhaitera sans doute abandonner de lui-même ce personnage après l'avoir joué et jaugé son potentiel. Les joueurs plus obtus qui insisteraient à jouer des personnages de monstres sans se soucier des conséquences evidentes s'excuseront rapidement du jeu quoi qu'il arrive car leur obstination bornée permettra aux joueurs, aux monstres ou aux pièges de les éliminer.

Vous êtes donc le seul maître en ce qui concerne les monstres en tant que personnages joueurs dans votre campagne. Vous connaissez les raisons pour lesquelles ils ne sont pas définis dans cet ouvrage et qu'aucun détail ne concernant d'éventuelles classes de monstres n'apparaît. Le reste dépend de vous car, une fois pour toute, il s'agit de votre monde et vos joueurs doivent y vivre avec leurs personnages. Soyez honnête envers vous comme avec eux et tout le monde profitera d'une campagne bien conçue, ordonnée et correctement arbitrée, élaborée grâce à votre imagination et votre créativité dans leurs meilleures formes.

CLASSES DE PERSONNAGES (LYCANTHROPIE)

LYCANTHROPIE

De nombreuses approches différentes existent à la maladie de la lycanthropie. Beaucoup sont trop complexes ou si peu structurées que ces créatures dominent le jeu. la lycanthropie en tant qu'attribut de personnages joueurs doit être découragée dans les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS.**Ceci peut être accompli en mettant en exergue les caractéristiques humaines en opposition à celles de la bête, rendant ainsi la lycanthropie indésirable (ce qu'elle devrait être).

Certains joueurs risquent de ne pas comprendre qu'ils peuvent être contaminés par la maladie s'ils perdent plus de 50 % de leurs points de vie lors d'un combat contre un lycanthrope à la suite de morsures. Dans ce cas, plusieurs mois après la première nuit de transformation peuvent s'écouler avant que le personnage atteint soupçonne la réalité de sa condition. A la suite de cette nuit, il ne se souviendra que d'une intense fatigue et d'un malaise sérieux. Le matin venu, les habitants de la localité seront très certainement en train de battre la campagne à la recherche d'un lycanthrope déchaîné. Le personnage peut fort bien se joindre à cette battue, sans se rendre compte qu'il est la bête tueuse. Après quelques mois de métamorphoses répétées, il commencera (ou, du moins, il devrait le faire) à suspecter que quelque chose n'est pas normal. Durant les nuits précédant la pleine lune, il se sentira crispé et replié sur lui-même, préférant sa propre compagnie à celle des autres, y compris celle de sa famille. Ses vêtements lacérés à son réveil, ou bien la boue et les meurtrissures qui marquent ses membres, peuvent lui faire brusquement prendre conscience qu'il est la créature que les villageois traquent. Dans la mesure du possible, le MD devra modérer sa campagne, de manière à retarder de plusieurs mois le temps de jeu le jour où les joueurs s'apercevront que le personnage est devenu un lycanthrope.

Tout personnage humain (les humains sont les seuls êtres susceptibles de contracter la lycanthropie) qui perd au moins 50 % de ses points de vie à la suite de morsures, a 100 % de chances de devenir un lycanthrope du même type que celui qui l'a attaqué. S'il mange de la belladonne moins d'une heure après avoir été blessé, il y a 25 % de chances que la maladie ne se manifeste pas et que le personnage ne soit pas atteint. Dans le cas contraire, seul un patriarche du 12ème niveau, ou plus, peut enrayer la maladie en administrant un *sort de guérison des maladies* dans les 3 jours qui suivent. Si le personnage ne parvient à trouver le clerc en question que passé ce délai initial, il peut alors opter de demander au prêtre de tenter un *désenvoûtement*. Le sort doit être lancé pendant que le personnage est sous sa forme garou. Celui-ci devra alors tirer un jet de protection contre la magie (comme un monstre) et, tant qu'il sera sous sa forme bestiale, se battra avec violence pour mettre la plus grande distance possible entre le patriarche et lui. Si tout ceci échoue, tout espoir n'a pas encore disparu...

A partir de là, si le personnage souhaite rester un lycanthrope, vous devrez consulter les deux tableaux ci-dessous qui permettent de jouer un tel personnage. Si l'aventurier désire être soigné et que les méthodes mentionnées jusqu'ici sont restées sans succès, il peut trouver refuge dans un lieu saint/maudit tel qu'un monastère ou une abbaye. Là, les clercs peuvent administrer au patient un traitement à base d'eau bénite/maudite additionnée d'une quantité appréciable de belladone et d'aconit, préparé suivant les principes spirituels de cette religion. La victime doit boire cette médicacée dans un calice d'argent au moins deux fois par jour. Aucune aventure n'est envisageable durant cette période. Après un mois ou plus (suivant l'état avancé de la maladie), le personnage devrait être guéri et quelque peu appauvri, dans la mesure où cette procédure est très coûteuse. Les clercs se feront payer aussi bien pour les ingrédients (plantes et eau bénite/maudite) que pour les services rendus. Le MD peut également souhaiter inclure les niveaux respectifs du clerc et de l'aventurier dans le calcul du prix.

Si le personnage est mort durant un combat avec un lycanthrope, la maladie a 100 % de chances de se déclarer dans le cas où le clerc qui le rappellerait à la vie ignore l'existence de l'affection ou ne suit pas la procédure correcte pour l'annihiler. Les soins mentionnés plus haut sont efficaces sur un aventurier souffrant de lycanthropie qui a été ramené à la vie. le clerc peut administrer une *guérison des maladies* (s'il n'est pas trop tard) ou un *désenvoûtement* (dans le cas contraire) sur le personnage encore décédé avant d'employer le sort de *résurrection*. Si ces mesures de sécurité ne sont pas prises, il faudra alors impérativement attendre que le personnage se transforme pour essayer un *désenvoûtement* ou utiliser le traitement à base d'eau bénite/maudite et de plantes.

Si le personnage choisit de rester lycanthrope, un grand nombre de facteurs doivent être pris en consideration, tel que l'angoisse mentale causée par la transformation. D'autres, comme le conflit d'alignement entre le personnage et sa nature lycanthrope, et ce que sa famille et ses amis entreprendront après avoir découvert qu'il est le monstre bestial qui a fort bien pu terroriser la région les nuits de pleine lune, devront aussi être déterminés.

Plus la différence est grande entre l'alignement de l'aventurier et celui de la bête, plus l'angoisse dont souffre le personnage est aiguë. Par exemple, un paladin loyal bon est mordu par un loup-garou, de nature chaotique mauvais. Il ne découvre qu'il est atteint que trop tard. Sa souffrance mentale est immense, en particulier lors des nuits où la lune est ascendante, puis, bien sûr pleine, et enfin durant plusieurs jours qui suivent.(Le MD peut décider d'utiliser un désordre mental dans la partie sur **LA FOLIE** dont peut souffrir le personnage pour refléter les effets de cette angoisse causée par la maladie). Le paladin, même après avoir été guéri, n'est plus membre de cette classe car il a perdu cette pureté exceptionnelle qui le caractérisait. Le MD peut décider d'une quête imposée par les dieux au personnage pour regagner son paladinat, mais une telle initiative n'est *pas* recommandée.

Aucun point d'expérience ne peut être gagné par un personnage joueur sous sa forme de lycanthrope. S'il est guerrier/lycanthrope, le personnage ne pourra gagner des niveaux que comme guerrier, jamais en tant que lycanthrope. Ceci s'applique à toutes les classes. Le seul moyen dont disposera jamais un lycanthrope de contrôler sa transformation d'homme en bête sera une question de temps mesuré en fonction des pleines lunes. Aucun contrôle de la transformation en monstre ne sera possible avant deux ans (en temps de jeu), et il se passera encore un an avant que le personnage puisse maîtriser la transformation inverse. Durant les nuits de pleine lune, tous les lycanthropes ayant moins de trois ans d'expérience se transformeront et resteront sous cette forme depuis l'instant où apparaît la lune jusqu'à l'aube.

A part la pleine lune, d'autres facteurs existent qui sont capables d'entraîner la transformation d'une personne affectée de lycanthropie. La tension lors d'un combat est un des cas les plus courants. Si un personnage a perdu plus du tiers des points de vie de base lors d'un affrontement, il y a 50 % de chances pour que sa nature lycanthrope se réveille. Le personnage est alors désorienté pendant 1 ou 2 rounds (les lycanthropes avec plus de 2 ans d'expérience ne souffrent pas de ce désavantage) et, pendant ce temps, le lycanthrope est incapable de combattre. Il subit aussi des dégâts du fait même de la transformation, en fonction du tableau correspondant ci-dessous. Certains sorts *(Invocation de monstre III - VII, Invocation des animaux et Invocation animale III)* utilisées à proximité d'un lycanthrope peuvent déclencher sa transformation. Le MD décidera quels sorts ou objets magiques sont susceptibles d'entraîner cette réaction chez le personnage malade. Les disputes avec d'autres personnages de joueurs et la peur peuvent elles aussi avoir un tel effet.

Tous les lycanthropes combattent et infligent des dégâts suivant les indications du **MANUEL DES MONTRES,** sans tenir compte du temps depuis lequel le personnage est atteint. La victime de la maladie finira par acquérir l'alignement de l'apparence bestiale du lycanthrope au bout de 2 à 12 mois (s'ils ne sont pas déjà identiques).

Sous sa forme garou, le personnage ne porte aucun intérêt à ses possessions et les abandonne à l'endroit où la transformation a lieu. Ceci concerne également les armes et les armures (sauf pour les rats-garous, qui portent des épées).

Les ours-garous sont les plus puissants des lycanthropes. A l'instar de la plupart des autres types, ils trouvent souvent refuge dans les bois. S'il combat une créature mauvaise, un ours-garou luttera jusqu'à la mort. Quand un ours-garou rencontre une créature mauvaise, il attaque immédiatement dans 75 % des cas.

Les sangliers-garous sont les plus désagréables des lycanthropes. Leur tempérament est tel qu'ils ne se joignent jamais à un groupe, à moins d'en prendre le commandement. S'ils font partie d'un groupe sans en être le chef, ils se disputeront âprement avec quiconque n'est pas de leur avis. La tension impliquée dans ce conflit verbal peut les amener à se transformer dans leur forme garou.

Les rats-garous cherchent toujours à vivre dans les villes (les humains étant une de leurs nourritures favorites). Si un humain est capturé et n'est pas dévoré immédiatement, il sera probablement échangé contre une rançon. Un rat-garou s'efforcera d'empêcher le groupe avec lequel il se trouve de découvrir sa véritable nature. Ce sont les seuls types de lycanthropes à porter des épées et à utiliser n'importe quelle arme sous leur forme garou. Au moment de la décision concernant un ordre de marche, un rat-garou se portera presque toujours volontaire pour se trouver à l'arrière.

En temps normal, les tigres-garous ne s'intéressent qu'à ce qui leur profite. Ils tolèrent les autres chats jusqu'à un certain point et parfois en ont même un pour compagnon. Sous sa forme humaine, un tigre-garou peut être confondu avec un magicien s'il possède un chat domestique comme familier. Pour cette raison, beaucoup d'entre eux se déguisent en magiciens, se lançant même dans l'exercice de cette profession à un degré suffisant pour donner le change. Ils n'ont aucun scrupule à se retourner contre leur groupe

si celui-ci se comporte d'une façon incompatible avec les aspirations des tigres-garous.

Les loups-garous sont chaotiques mauvais et donc totalement imprévisibles, en particulier lors d'un combat. Ils ont tendance à se déplacer en bande ou en famille. Ils ne se joignent que rarement à un groupe d'aventuriers et s'ils le font, ils l'attaqueront dans l'hypothèse où ils sont découverts, choisissant de préférence une occasion où les personnages sont engagés dans un combat avec un autre monstre.

Tableau de transformation pour les lycanthropes :

Ce tableau aidera le MD à déterminer le pourcentage des chances de transformation pour un personnage lycanthrope. Après six ans d'expérience, un lycanthrope contrôle sa transformation à volonté.

LUNE DESCENDANTE	**1-2 ans**	**3**	**4**	**5**
Pleine	100 % *	75 %	50 %	25 %
Demi	75 % **	25 %	15 %	5 %
Quart	50 %	5 %	–	–
Nouvelle	25 % **	–	–	–
LUNE MONTANTE				
Quart	50 %	–	–	–
Demi	75 % **	30 %	20 %	10 %
Pleine	100 % *	80 %	55 %	30 %

* Il n'existe aucune chance de transformation bête-homme volontaire.

** Il y a seulement 25 % de chances de transformation volontaire en homme bête-homme.

Tableau des dégâts

Ce tableau montre les dégâts qu'un personnage subit, comprimé dans son armure (avant que les lanières craquent et qu'elle tombe) lors d'une soudaine transformation.

Type d'armure	**Ours-garou**	**Sanglier-garou**	**Rat-garou**	**Tigre-garou**	**Loup-garou**
Aucune	0	0	0	0	0
Cuir/hoqueton	1	1	0	1-2	1
Cuir clouté/broigne	1-2	1-2	1	1-3	1-2
Lorica	1-3	1-3	1-2	1-4	1-3
Cotte de maille	1-4	1-4	1-2	2-4	1-4
Plate feuilletée/harnois	2-4	2-4	1-2	2-5	2-4
Plate	2-5	2-5	1-3	2-5	2-5

ALIGNEMENT

L'alignement décrit dans toute son amplitude le génie des créatures pensantes et douées de raison, celles qui ne sont pas intelligentes étant neutre car elles s'en moquent éperdument. Notez que l'alignement ne dicte pas nécessairement les confessions religieuses, bien que nombre de croyances impliquent un alignement précis. Comme expliqué dans la partie **LANGAGES D'ALIGNEMENT**(q.v.) cet aspect de l'alignement n'est pas la considération majeure. Le comportement général d'un personnage (ou d'une créature) est dépeint par son alignement ou, dans le cas des personnages joueurs, le comportement détermine ipso facto l'alignement. Par conséquent, il définit non seulement les grandes lignes des tendances des créatures, mais aussi les regroupe dans des catégories acceptables mutuellement ou du moins non hostiles. Cela ne signifie pas qu'il est impossible pour des groupes de créatures du même alignement d'être opposés ou même ennemis mortels. Par exemple, deux nations dont les dirigeants sont loyaux et bons peuvent se faire la guerre. Des bandes d'orques peuvent se haïr. Mais les premiers mettront probablement fin à leur conflit pour s'opposer à une invasion massive des orques, tout comme les derniers feraient cause contre les hommes loyaux et bons. Ainsi, l'alignement décrit la vision du monde des créatures et aide à définir leurs actions, leurs réactions et leurs buts. De la même façon, il oblige les joueurs à choisir un ensemble cohérent de caractères distinctifs correspondant à leur profession, et les aide aussi à déjouer ou identifier leur personnalité au cours de la partie. Après avoir expliqué l'utilité de l'alignement, il est nécessaire de décrire chaque catégorie.

Différences majeures :

Il existe deux différences majeures de quatre points de vue opposés. Les quatre ne sont pas exclusifs les uns par rapport aux autres, mais chaque paire est mutuellement opposée.

Loi et chaos : L'opposition se situe ici entre les groupes organisés et les individus. La loi prescrit l'ordre et l'organisation comme nécessaires et désirables, tandis que le chaos tient le discours contraire. La loi considère généralement le groupe comme plus important que l'individu, alors que le chaos est pour la prépondérance de l'individu sur le groupe.

Bien et mal : A la base, le bien représente les droits de l'homme ou, dans les **RÈGLES AVANVÉES DE DONJONS & DRAGONS, les droits des créatures. Chaque créature a droit à l'existence, une liberté relative et l'espérance du bonheur. La cruauté et la souffrance sont indésirables. Le mal, au contraire, ne se soucie pas de droits ou de bonheur; seul le but compte.**

Il ne peut exister de chaos loyal ou de bon mauvais, puisque ces termes (et leurs contraires) sont des dichotomies. Cela ne signifie pas qu'ils ne peuvent pas exister au sein d'un même personnage (ou créature) fou ou possédé par une autre entité, mais en tant que différences fondamentales, ils forment des paires exclusives. Si la loi est opposée au chaos et le bien au mal, alors les alignements radicalement opposés sont loyal neutre - chaotique neutre, neutre bon - neutre mauvais, loyal bon - chaotique mauvais et loyal mauvais - chaotique bon. Par exemple, des groupes loyaux peuvent s'associer pour annihiler une menace chaotique aussi facilement que des bons feraient de même contre un mal puissant. La meilleure compréhension se retrouve toutefois au sein d'un alignement spécifique, c'est à dire l'une des neuf catégories décrites comme suit :

NEUTRALITE : Les créatures véritablement ou absolument neutres considèrent tout ce qui existe comme une partie ou une fonction intégrale et nécessaire au cosmos tout entier. Chaque chose existe en tant que partie d'un tout, chacune justifiant et entraînant l'existence de l'autre, où la vie est nécessaire à la mort, le bonheur à la souffrance, le bien au mal, l'ordre au chaos et vice-versa. Aucune ne doit devenir prédominante ou subir un déséquilibre. Au sein de génie naturaliste, l'humanité a un rôle à jouer, tout comme les autres créatures. Elles peuvent être de plus ou moins d'importance, mais le neutre ne s'occupe pas de telles considérations, sauf s'il est absolument conscient que l'équilibre est menacé. La neutralité absolue est en toute logique la position centrale, le pivot, car le neutre considère les autres alignements comme une partie d'un tout nécessaire. Cet alignement est celui qui présente la plus forte étroitesse de vision.

NEUTRE BON : Les créatures de cet alignement voient le cosmos comme un endroit où la loi et le chaos sont de simples instruments destinés à apporter la vie, le bonheur, et la prospérité à toutes les créatures qui le méritent. L'ordre n'est bon que s'il amène cela à tous; la liberté totale et le hasard ne sont également désirables que s'ils apportent le bienfait.

NEUTRE MAUVAIS : Semblable à l'alignement neutre bon, le neutre mauvais ne considère ni les groupes, ni les inidvidus comme ayant une grande importance. Ce génie soutient la théorie selon laquelle chercher à prodiger le bonheur à tous n'apporte en fait que le malheur à ceux qui le méritent véritablement. Les forces naturelles qui tendent à éliminer les faibles et les idiots sont artificiellement neutralisées par les soi-disant bons, et les plus aptes sont injustement brimés. Tous les moyens d'une quelconque efficacité peuvent donc être mis en œuvre par les puissants pour obtenir et maintenir une position dominante, sans se soucier du reste.

LOYAL BON : Les créatures d'alignement loyal bon considèrent le cosmos avec des degrés différents de légalité ou de désir du bien. Elles sont convaincues que l'ordre et la loi sont absolument indispensables pour assurer le bien, et que ce bien est le mieux défini par tout ce qui profite le plus, au maximum de créatures décentes et pensantes, et qui cause le moins de désagrément aux autres.

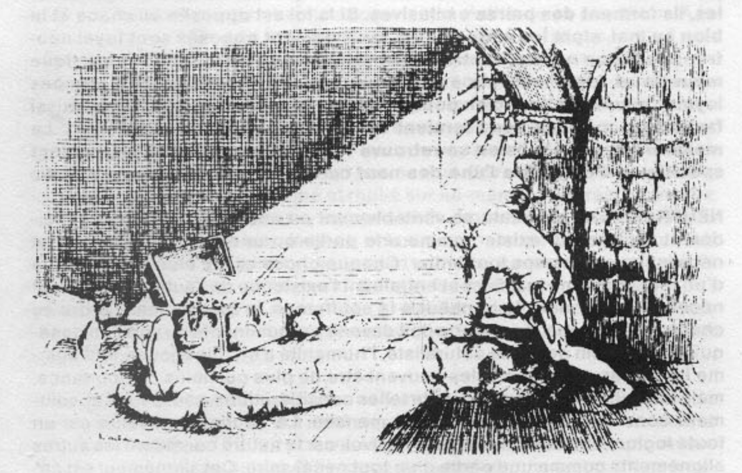
LOYAL NEUTRE : Les préceptes de cet alignement impliquent que la loi et l'ordre offrent un but et un sens à toute chose. Sans une forte discipline et des définitions strictes, il n'y aurait pas de but dans le cosmos. Le fait qu'une loi soit bonne ou mauvaise n'a donc pas d'importance, tant qu'elle apporte ordre et signification.

LOYAL MAUVAIS : De toute évidence, tout ordre n'est pas bon, pas plus que toute loi est profitable. Les créatures d'alignement loyal mauvais jugent l'ordre comme un moyen grâce auquel chaque groupe se situe à sa place dans le cosmos, du plus bas au plus haut, les plus forts en premier et les plus faibles en dernier. Le bien est considéré comme une excuse pour promouvoir la médiocrité de la masse et éliminer les meilleurs et les plus capables, tandis que la loyauté mauvaise permet à chaque groupe d'établir sa structure et de prendre sa place en comparaison des autres, au service du plus fort mais servi par le plus faible.

CHAOTIQUE BON : Pour l'individu chaotique bon, l'indépendance et la liberté sont aussi importantes que la vie et le bonheur. Le génie considère cette liberté comme l'unique moyen grâce auquel chaque créature peut obtenir la véritable satisfaction et le bonheur. La loi, l'ordre, les structures sociales et tout ce qui tend à restreindre ou rapetisser la liberté individuelle se fourvoient car chaque créature est capable de parvenir à l'épanouissement et la prospérité par ses seules capacités.

CHAOTIQUE NEUTRE : Cette vision du cosmos part du principe selon lequel la liberté absolue est nécessaire. Que l'individu exerçant cette liberté fasse le bien ou le mal est hors du contexte. Après tout, la vie elle-même est loi et ordre et la mort devient une fin désirable. L'existence ne peut donc être justifiée que comme un outil par lequel l'ordre est combattu, et à la fin elle passe aussi à l'entropie.

CHAOTIQUE MAUVAIS : Une créature chaotique mauvaise considère que la liberté individuelle et le choix sont les choses les plus importantes, et que les autres et leurs libertés sont sans intérêt s'ils ne peuvent les garder par leurs propres force et mérite. Ainsi, la loi et l'ordre ont tendance à favoriser les groupes par rapport aux individus, et ceux-ci supriment la réussite et la volonté individuelles.



IL N'Y A PAS D'HONNEUR CHEZ LES VOLEURS...

Toutes ces explications sont, bien sûr, énoncées de façon très idéale et simpliste car les raisonnements moraux philosophiques sont complètement assujetis à l'acculturation de l'individu. En tant que MD, vous devez définir les significations et les limites de la loi et l'ordre, en opposition au chaos et à l'anarchie, ainsi que la différence entre le droit et le bien opposés au mal et au nuisible. Les sociétés loyales auront tendance à être hautement structurées, rigides, policières et hiérarchisées. Classe, rang, position et préséance y seront importants et donc, définis et respectés de manière stricte. Au contraire, les régions chaotiques auront peu de distinction sociale et de gouvernement. Les gouvernés donneront leur accord pour l'être, reconnaissant les gouvernants comme des égaux, servant ceux qui leur ont permis de tenir les rênes du pouvoir. Dans une société chaotique, obéissance et service sont des notions offertes par ceux qui le désirent, ou y sont contraints, jamais selon un règlement.

L' alignement en ce qui concerne les plans :

De toute évidence, le plan matériel n'a pas d'alignement défini, pas plus que les plans intérieurs, éther et astral... Par contre, les plans extérieurs en possèdent plusieurs parcequ'ils abritent des créatures d'alignement similaire. Si les courbes du tableau des alignements sont projetées sur les plans, seuls les plans dans les coins correspondront à un alignement non-neutre : loyal bon, chaotique bon, loyal mauvais et chaotique mauvais. De la même manière, ceux qui se trouvent sur l'axe vertical ou horizontal correspondront aux alignements possédant une composante de neutre : chaotique neutre, loyal neutre, neutre bon et neutre mauvais. Les régions restantes sont les zones grises où les alignements se chevauchent. Leurs habitants auront en règle générale la même vision de l'univers que leurs homologues du Plan Matériel Primaire.

Représenter graphiquement l'alignement :

Il est important de suivre l'évolution du comportement des personnages par rapport à leur alignement déclaré. Les actions parlent avec plus d'éloquence que les professions de foi et chaque activité d'un personnage se doit de refléter son alignement. Si un personnage, sensé être loyal mauvais, cherche en permanence à se montrer serviable et respecte les créatures inférieures, il tend sans aucun doute vers le bien. S'il ignore les règlements et le comportement logique, il tend vers le chaos (voir **MANUEL DES JOUEURS, APPENDICE III, GRAPHIQUE D'ALIGNEMENT DES PERSONNAGES).** Vous devez noter une telle déviation, et quand elle mène le personnage à une zone d'alignement différent, vous devez annoncer au joueur qu'il a changé d'alignement (voir **CHANGEMENT D'ALIGNEMENT**). Il est tout à fait possible pour un personnage de se déplacer dans le même alignement, avec des changements peu importants en raison de son comportement. Par contre, toute action majeure contraire à son alignement entraînera un changement radical de celui-ci dans la direction indiquée par l'action (par exemple, un personnage loyal mauvais enfreint la loi pour aider la cause (affichée ou sous-entendue) chaotique bonne, il deviendra soit loyal neutre soit chaotique neutre, en fonction des paramètres).

Il est de la plus grande importance de garder un contrôle strict de l'alignement concernant tous les personnages qui servent des dieux acceptant seulement certains alignements, les paladins, ceux qui possèdent des familiers mauvais, etc. Une partie du rôle qu'ils ont accepté nécessite le respect d'un comportement prédéterminé, et ses avantages sont conçus en fontion de cet équilibre. Par la même, le refus d'éxiger une adhésion stricte du comportement d'alignement se résume à permettre de graves abus de jeu.

Les personnages d'alignement loyal bon ne peuvent ignorer les actions déloyales ou mauvaises, simplement en "regardant de l'autre côte". Si, par exemple, un groupe comprenant un paladin décide d'user de poison contre un monstre dont ils connaissent la présence plus loin, le MD ne doit pas permettre au paladin d'être distrait ou éloigné pendant quelques rounds s'il est évident qu'il a entendu ce plan. Si le joueur ne prend pas les mesures appropriées pour empêcher un tel acte, le MD doit avertir le paladin que son inertie va constituer un changement d'alignement volontaire et laisser ensuite le joueur faire comme il l'entend avant de statuer sur son sort!

LANGAGES D'ALIGNEMENT

Le langage d'alignement est un outil de jeu très pratique qui n'est pas injustifié dans des termes réels. Les voleurs employaient *vraiment* un dialecte spécial. Les sociétés et organisations secrètes ont utilisé et utilisent encore certains signes ou signaux et des phrases de reconnaissance, voire même des langages spéciaux (d'usage limité). Considérons, par exemple, l'église catholique, qui utilisa le latin comme base de reconnaissance et de communication pour circonvenir les barrières nationales. Dans **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** les langages d'alignement sont un mélange de signes, de signaux, de gestes et de mots spéciaux dont se servent les créatures intelligentes pour informer d'autres créatures intelligentes du même alignement de leur affinité spirituelle et cosmogonique. Les langages d'alignement ne sont JAMAIS utilisés en public. Ils ne sont pas utilisés comme salutations ou comme interrogations dans le cas où celui qui parle n'est pas certain de l'alignement de ses interlocuteurs. De plus, les langages d'alignement ne possèdent qu'un vocabulaire limité et se résument au génie de l'alignement en question. Une conversation longue sur des sujets variés est donc impossible.

Chaque langage de ce type est construit de manière à pouvoir permettre la reconnaissance des créatures de même alignement et la discussion en détail des préceptes de l'alignement. Dans toute autre occasion, ce dialecte ne permet qu'une communication très rudimentaire, avec un vocabulaire de quelques vingtaines de mots à peine. Il est possible de s'enquérir de l'état de santé de son interlocuteur, savoir s'il a faim, ou s'il est fatigué. Quelques autres sujets primordiaux peuvent être abordés, mais pas plus. Les *langages spécialisés* de *druide* et de *voleur* sont conçus pour pouvoir soutenir des conversations concernant les sujets intéressants respectivement les druides et les voleurs. Les druides peuvent discuter à loisir et avec moult détails de l'état des récoltes, du temps, des élevages ou de la forêt d'animaux; un voleur parlera de cambriolage, de recel, etc. Mais la guerre, la politique, les explorations lors d'aventures et tout autre sujet de même accabit sont impossibles à exposer dans de tels langages.

Tout personnage assez inconscient pour dévoiler publiquement son alignement, en parlant sans retenue dans son langage, sera en butte à des sanctions sociales considérables. Au mieux, on le considérera comme dénué de manières, impoli, grossier et stupide. Ceux du même alignement l'ignoreront, peu enclins à se trouver dans l'embarras s'ils faisaient preuve de familiarité avec un tel individu. Ceux d'alignement différent regarderont eux aussi le personnage avec dégoût après avoir surpris une telle démonstration. Au pire, il sera repéré par ceux qui sont hostiles à l'alignement dans le langage duquel il vient de s'exprimer.

Les langages d'alignement sont utilisés comme identification seulement après que la communication initiale ait été établie par un autre moyen. Une créature ne prononcera des paroles en langage d'alignement que dans la plus désespérée des situations. Il faut aussi noter que l'alignement ne permet PAS forcément à une créature de parler ou comprendre le langage d'alignement qui est généralisé dans son génie. Ainsi, les chiens esquiveurs sont des créatures intelligentes d'alignement loyal bon qui possèdent leur propre langage. Un humain loyal bon, un nain, ou un lutin seront absolument incapables de communiquer avec eux, excepté peut-être d'une manière très rudimentaire (pas peur, pas attaquer, etc) sans une connaissance de la langue propre de ces créatures ou par des moyens magiques. Et cela en raison du fait que les chiens esquiveurs ne conçoivent pas le génie loyal bon dans son ensemble mais sont de cet alignement par instinct. Par consé-

quent, ils ne parlent pas le langage d'alignement employé par les humains en question. Ceci est inexact pour les dragons d'or ou les dragons rouges, car ils parlent leurs langages d'alignement respectif.

CHANGEMENT D'ALIGNEMENT

Qu'un personnage vénère ou non activement une divinité, il a un alignement et sert indirectement ou à son insu un ou plusieurs dieux de cet alignement général. Changer d'alignement est fort serieux, bien que certains joueurs en feraient changer leur personnage comme de chemise. Il n'en va pas ainsi!

Tout d'abord, un changement d'alignement pour un clerc peut être une chose très grave, car cela peut entraîner un changement de divinité (voir **ACQUISITION QUOTIDIENNE DES SORTS CLERICAUX**). Si un druide change son alignement (c'est-à-dire devient autre chose que neutre), il n'est plus druide! Un changement d'alignement pour un personnage au-dessus du 2ème niveau a des conséquences néfastes, quelle que soit sa classe.

A l'instant précis où se déroule le changement d'alignement, le personnage concerné perd un niveau, se retrouvant en points d'expérience au tout début du niveau précédent. Il perd du même coup le dé de vie et/ou les points de vie et toutes les facultés qu'il avait obtenues dans le cadre de ce niveau perdu. Si le changement est involontaire (causé par une magie puissante, une malédiction, etc.), le personnage peut regagner tout ce qu'il a perdu (niveau, dé de vie, etc.) en revenant à son alignement initial le plus vite possible et après avoir accompli une expiation avec un clerc du même alignement (sacrifiant aussi un trésor d'une valeur minimale de 10 000 po par niveau d'expérience du personnage). Le montant du sacrifice est variable : vous devez user de votre jugement en ce qui concerne le total, sa composition et sa destination (des objets magiques pour renforcer le clerc PNJ, de l'argent ou des objets magiques que vous désirez voir disparaître de la campagne, etc.) De la même façon, cette expiation et ce sacrifice peuvent être accomplis au travers d'une quête. Notez que, selon toute probabilité, le personnage désirera conserver son nouvel alignement, c'est à vous, le MD, de vous assurer qu'il agit correctement. Quelques moyens tout aussi puissants (intervention divine, *désenvoûtement*, etc) doivent être utilisés pour restaurer l'alignement originel avant que l'expiation ne commence.

Un personnage qui, consciemment ou inconsciemment, change d'alignement en raison de ses intentions ou de ses actions descend de manière permanente d'un niveau et perd les points d'expérience correspondants. Il doit aussi s'accomoder d'une grave incapacité à s'exprimer dans son nouveau langage d'alignement durant une période de transition durant un niveau. Tant qu'il ne sera pas revenu à son niveau antérieur, il ne pourra s'exprimer dans son ancien langage et ne sera capable que de quelques gesticulations peu gracieuses (voir **LANGAGE D'ALIGNEMENT**). Bien qu'il soit possible pour un joueur de laisser son personnage se déplacer comme bon lui chante en ce qui concerne l'alignement, il en subira des conséquences telles qu'elles le condamneront peu à peu à l'oubli...

Un simple coup d'œil sur le graphique des alignements montre que les changements radicaux sont impossibles sans intervention magique. Pour un *chaotique bon*, un changement n'est possible que vers *neutre bon* ou *chaotique neutre*, en fonction du désir et/ou des actions du personnage. On ne peut changer un alignement véritablement neutre que vers un alignement ayant une composante neutre. Cela représente le fait que le personnage doit se séparer de certains préceptes et visions pour les remplacer par d'autres, et la nature humaine est telle que sans une altération radicale de la personnalité (due à la folie ou la magie en ce qui concerne le jeu), une telle transition se règle graduellement.

On considère que l'alignement initial d'un personnage a été sien durant une longue période de temps, avant qu'il se fasse remarquer comme aventurier. Cette ethique ne sera pas abandonnée de gaité de cœur par un personnage au comportement stable et rationnel. Il est recommandé de ne pas informer les joueurs des pénalités qu'entraîne le changement d'aignement, afin que ceux qui pensent utiliser l'alignement comme moyen de favoriser ses intérêts propres en passant fort à propos de l'un à l'autre, réalisent trop tardivement qu'ils ont payé fort cher leur inconstance.

L'ARGENT

L'ARGENT DE BASE DES PERSONNAGES

Le montant des sommes avec lesquelles chaque joueur débute le jeu est volontairement faible pour empêcher le jeu de devenir trop facile. Les joueurs apprennent dès le début qu'ils ne sont jamais capables d'obtenir tout ce qu'ils souhaiteraient posséder pour se sentir satisfaits et en sécurité. Expliquez aux joueurs que l'argent avec lequel ils commencent provient d'héritages et d'économies (voir **MANUEL DES JOUEURS, L'ARGENT**). Un magicien, par exemple, a dû dépenser la plupart de sa fortune en pièces sonnantes et trébuchantes pour son apprentissage ; les moines sont des ascètes qui ne se soucient pas des possessions matérielles, quelles que soient les circonstances, et donc n'avaient pas amassé beaucoup d'argent avant de devenir des aventuriers en quête de trésors.

Si vous avez une campagne difficile, et que vous choisissez de fournir un nombre restreint d'objets spéciaux aux personnages avant le début du jeu (une potion, un objet magique comme une dague +1, ou même quelque chose d'aussi banal qu'une armure plate de famille), vous devez de la même façon ajuster le montant de leur argent initial. Le jeu est à chaque instant supposé être un défi, qui entraîne les joueurs à désirer diverses choses précises, et à chercher l'aventure pour les obtenir. Souvenez-vous que les bons joueurs seront capables de profiter de presque chaque rencontre couronnée de succès (il y aura toujours une arme, une armure ou une pièce d'équipement qui peut être glânée après une aventure), vous ne devez donc pas hésiter à vous montrer un peu généreux et strict dès le début de votre campagne !

DEPENSES DES PERSONNAGES JOUEURS

Chaque personnage ne dépensera pas moins de 100 po par mois et par niveau d'expériences pour uniquement son entretien, son équipement et les distractions. Ces sommes doivent être déduites automatiquement, par le MD et toute dépense supplémentaire du PJ doit y être ajoutée. L'importance d'un tel montant se justifie par le "fait" que les personnages ont un niveau de vie élevé (à l'exception évidente des moines). Les autres dépenses diverses des personnages se répartissent entre les frais additionnels pour équiper leurs compagnons d'armes ou suivants les gages des serviteurs les pots-de-vin, l'investissement pour dénicher d'éventuels compagnons et ainsi de suite. Au total de ces dépenses, il faut également ajouter :

entretien d'un compagnon d'armes	100 po par mois.
entretien d'une forteresse	1 % du coût total de la forteresse par mois

* en **plus** de toutes les parts de trésor.

Enfin, il faut prendre en considération les impôts et autres taxes, ainsi que les contributions à l'organisation religieuse du personnage. Tous ces frais permettent de garantir que les personnages continuent à partir en aventure pour subvenir à leurs besoins et ceux de leurs nombreux partenaires et propriétés.

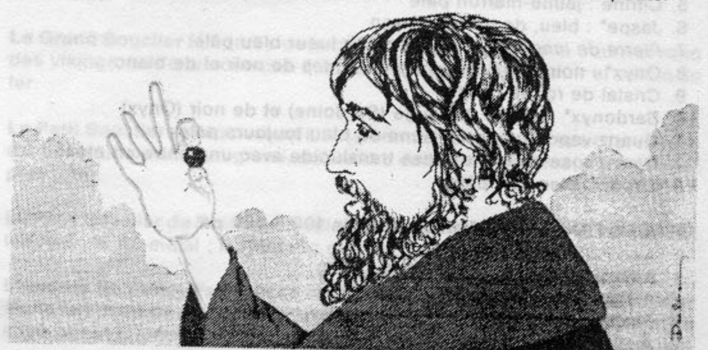
Vous pouvez diminuer les coûts en fonction des circonstances du moment, si vous jugez qu'une telle décision est justifiée, mais cela ne doit pas provoquer une augmentation des fonds excédentaires disponibles dans votre campagne.

VALEURS ET PROPRIÉTÉS RÉPUTÉES DES GEMMES ET DES JOYAUX

Gemmes : La valeur de base des gemmes trouvées dans un trésor peut être déterminée en bloc ou par séries de 5 ou 10 pierres en tirant un dé de pourcentage :

Dès	Valeur de base	Description	(ou taille)
01-25	10 po chaque	pierre ornementale	très petite
26-50	50 po chaque	pierre semi-précieuse	petite
50-70	100 po chaque	pierre fantaisie	moyenne
71-90	500 po chaque	pierre fantaisie (précieuse)	grosse
91-99	1000 po chaque	gemme	très grosse
00	5000 po chaque	gemme (joyau)	énorme

La valeur d'une gemme dépend de sa nature, de sa qualité et de son poids. Une énorme pierre semi-précieuse (par exemple, une obsidienne) vaut autant qu'une gemme moyenne de qualité égale. La taille peut varier d'une pierre à l'autre, une pierre ornementale à 50 po étant de taille supérieure à la moyenne tandis qu'une gemme à 50 po sera certainement très petite.



Accroissement ou baisse de valeur par rapport à la valeur de base : Si vous ne déterminez pas la valeur spécifique de chaque gemme dans un trésor, vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous pour définir aléatoirement les variations par rapport à leur valeur de base. Cette variation ira généralement à la hausse, bien qu'il soit également possible que la valeur de la pierre baisse (voir plus bas). Pour ce, tirez un d10 et consultez le résultat pour chaque gemme :

Dé	Résultat
1	La valeur de la pierre passe dans la catégorie supérieure; tirez à nouveau en ne gardant que les résultats strictement inférieurs à 8. Les pierres valant alors plus de 5.000 po progressent de la manière suivante : 10.000 po, 25.000 po, 50.000, 100.000 po, 250.000 po, 500.000 po et 1.000.000 po, maximum absolu. Aucune pierre ne peut monter de plus de 7 catégories à partir de sa valeur de base.
2	La valeur de la pierre est doublée. Ne relancez pas le dé.
3	La valeur de base de la pierre augmente entre 10 % et 60 % (d6). Ne relancez pas le dé.
4-8	La valeur de base reste inchangée.
9	La valeur de base de la pierre subit une baisse qui varie entre 10 % et 40 % (d4). Ne relancez pas le dé.
0	La valeur de base de la pierre descend à la catégorie inférieure ; tirez à nouveau sur cette table (d6) en ne considérant que les résultats supérieurs ou égaux à 2. Les pierres en dessous de 10 po sont les suivantes : 5 po, 1 po, 10 pa, 5 pa, et 1 pa. Aucune pierre ne peut voir sa valeur descendre de plus de 5 catégories par rapport à sa valeur de base.

Quand seule la valeur de base est connue, utilisez la table suivante en lançant le dé pour chaque pierre. Ne recommencez que lorsque vous obtenez 1 ou 0. Si vous avez à faire à de grandes quantités de pierre, il est recommandé de tirer leur valeur par groupes pour gagner du temps.

CLÉS DES PROPRIÉTÉS DE GEMMES

transparente (aucune notation)

translucide (*italique*)

opaque (*)

PIERRES ORNEMENTALES, Valeur de base 10 po :

1. Azurite* : tachetée bleu foncé
2. *Agate rayée* : rayée marron, bleu, blanc et rouge
3. Quartz bleu : bleu pâle
4. *Oeil d'agate* : cerclée de gris, blanc, noir, bleu et/ou vert
5. Hématite* : gris-noir
6. Lapis Lazuli* : bleu clair et foncé avec des taches jaunes
7. Malachite* : striée de vert clair et foncé
8. *Agate mousse* : rose ou jaune pâle, avec de petites taches grises ou vertes
9. Obsidienne* : noire
10. Rhodochrosite* : rose pâle
11. *Oeil de tigre* : marron avec un centré doré
12. Turquoise* : bleu-vert pâle

PIERRES SEMI-PRÉCIEUSES, Valeur de base 50 gp :

1. Héliothrope* : noire à reflets rouges
2. Sardoine* : de orange à marron-rouge
3. Calcédoine* : blanche
4. *Chrysophase* : de vert pomme à vert emeraude
5. Citrine : jaune-marron pâle
6. Jaspe* : bleu, de noir à marron
7. *Pierre de lune* : blanche avec une lueur bleu pâle
8. Onyx* : noir pur, blanc pur ou bandes de noir et de blanc
9. Cristal de roche : clair
10. Sardonyx* : bande de rouge (Sardoine) et de noir (Onyx)
11. Quartz vaporeux : gris, jaune ou bleu toujours pâle
12. Quartz rose en étoile : rose translucide avec un centre en étoile
13. Zircon : bleu-vert pâle

PIERRES FANTAISIES, Valeur de base 100 à 500 po :

1. Ambre : diverses nuances d'or (100)
2. Alexandrite : vert foncé (100)
3. Améthyste : pourpre (100)
4. Aiguemarine : bleu-vert pâle (500)
5. Chrysobéryl : jaune-vert à vert (100)
6. Corail* : rouge écarlate (100)
7. *Grenat* : rouge, marron-vert ou violet (la plus prisée) (100) (500)
8. *Jade* : vert pâle, foncé, vert et blanc, blanc (100)
9. Jais* : noire (100)
10. Perle : blanc, jaune, rose, ..., noire (la plus prisée) (100) (500)
11. Peridot : vert olive (Chrysolite) (500)
12. Spinelle : rouge, rouge-marron, vert foncé et bleu très foncé (la plus prisée) (100) (500)
13. Topaze : jaune doré (500)
14. Tourmaline : vert, bleu, marron ou rouge toujours pâle (100)

GEMMES, Valeur de base 1000 po ou plus :

1. *Opale noire:* vert foncé avec des taches noires et or
2. *Saphir noir* : noir lustre avec des lueurs (5000)
3. Diamant : bleu pâle-blanc, les pierres de qualité inférieure ont de teintes blanc pâle (5000)
4. Emeraude : vert foncé
5. *Opale de feu* : rouge feu
6. Jacinthe : orange feu (Corindon) (5000)
7. *Opale* : bleu pâle avec des taches vert et or
8. Améthyste orientale : pourpre (Corindon)
9. Emeraude orientale : vert clair (Corindon) (5000)
10. Topaze orientale : jaune feu (Corindon)
11. Rubis : rouge clair à écarlate (Corindon) (5000)
12. Saphir : bleu clair à moyen (Corindon)
13. *Rubis étoile* : rubis translucide avec un centre blanc en étoile
14. *Saphir étoile* : saphir translucide avec un centre blanc en étoile

Joyaux :

La valeur de base des joyaux est déterminé par le tirage d'un d100 à l'instar des gemmes :

Dés	Valeur de base	Description
01-10	100-1000 po	ivoire ou argent forgé
11-20	200-1200 po	argent et or ouvré
21-40	300-1800 po	or ouvré
41-50	500-3000 po	jade, corail ou platine forgé
51-70	1000-6000 po	argent et gemmes
71-90	2000-8000	or et gemmes
91-00	2000-12000 po	platine et gemmes

Une fois la valeur de base déterminée, on doit juger de la qualité et de d'aspect en tirant un d10 pour chaque bijou. Chaque résultat de 1 indique un joyau de qualité exceptionnelle, et fait monter sa valeur jusqu'au maximum de sa catégorie ou dans la catégorie supérieure (redéterminez alors sa valeur de base). Faites des tirages pour toute pièce sertie de gemmes au cas où se trouverait sertie une pierre de qualité exceptionnelle. Tout résultat de 1 sur un d8 indique que la valeur totale du bijou augmente de 5000 po ; dans ce cas, relancez un d6. Chaque 1 tiré à la suite double le montant de la hausse : 10.000 po, 20.000 po, 40.000 po, 80.000 po, etc, jusqu'à un maximum de 640.000 pièces d'or.

Le Maître du Donjon peut, bien sûr, déterminer le type de chaque joyau (broche, bracelet, couronne, boucles d'oreilles, anneau, collier, pendentif, tiare, etc...) précisant l'aspect, le nombre et la valeur de ses gemmes.

PROPRIÉTÉS MAGIQUES RÉPUTÉES DES GEMMES

Type de gemme ou couleur	Effets ou utilisation
Agate	Sommeil réparateur en toute quiétude
Alexandrite	Heureux présages
Ambre	Immunité contre les maladies
Améthyste	Annihile les effets de l'ébriété ou des drogues
Béryl	Maintient les ennemis à l'écart
Héliothrope	Contrôle du temps
Escarboucle	Pouvoir de vue d'un dragon
Sardoine	Protection contre le mal
Agate (oeil de chat)	Protection contre les esprits
Calcédoine	Maintient les mort-vivants à l'écart
Chrysobéryl	Protection contre la possession
Chrysolite	Immunité contre les sorts
Chrysophase	Invisibilité
Corail	Calme le temps, permet de traverser les cours d'eau en toute sécurité, soigne la folie, stoppe l'écoulement du sang
Diamant	Invulnérabilité aux mort-vivants
Hématite	Aide les guerriers et soigne les blessures

Jacinthe	Porte chance aux voyageurs, immunité contre la peste et protection contre le feu
Jade	Don pour la musique et les instruments
Jaspe	Proctection contre le venin
Jais	Réceptable pour les âmes
Lapis Lazuli	Accroît le moral et le courage
Malachite	Protection contre les chutes
Malachite & pierre soleil	Immunité contre les sorts, les esprits mauvais et les poisons
Pierre de lune	Provoque la lycanthropie
Olivine	Protection contre les sorts
Onyx	Provoque la discorde chez les ennemis
Péridot	Immunité contre les enchantements
Rubis	Porte chance
Saphir	Aide à la compréhension des problèmes, tue les araignées, augmente les facultés magiques
Saphir étoile	Protection contre la magie
Sardoine	Bénéfique pour la sagesse
Serpentine	Accroît la ruse et l'astuce
Topaze	Immunité contre les sorts mauvais
Turquoise	Aide les chevaux en toutes circonstances (faisant alors voler la pierre en éclats)

noir	La Terre - obscurité - négation
bleu	Le Paradis - vérité - spiritualité
transparent	Le Soleil - chance
vert	Vénus - résurrection - vue - reproduction
rouge	Contrôle des hémorragies - chaleur
blanc	La Lune - énigmatique
jaune	Secrets - homéopathie - jaunisse

NOTE CONCERNANT LES PROPRIÉTÉS MAGIQUES DES GEMMES, DES HERBES, etc.

Quelles que soient les propriétés que les herbes, les gemmes et toute autre substance sont supposées avoir, la simple possession de quelques types de pierres, ou d'herbes ne confère absolument aucun bénéfice de nature magique au personnage en question. Ces propriétés spéciales sont uniquement données à titre indicatif pour concocter les compositions d'encre particulières, de potions, etc. Ces informations peuvent aussi servir dans d'autres domaines, notamment pour décrire des objets magiques, des laboratoires et autres. Ne permettez jamais à un joueur de vous convaincre du contraire !

VALEUR D'AUTRES DENRÉES RARES

Fourrures :

Type	Peau	Garniture	Cape ou veste	Manteau
castor	2 po	20 po	200 po	400 po
hermine	4 po	120 po	3600 po	7200 po
renard	3 po	30 po	300 po	600 po
martre	4 po	40 po	400 po	800 po
vison	3 po	90 po	2700 po	5400 po
rat musqué	1 po	10 po	100 po	200 po
zibeline	5 po	150 po	4500 po	9000 po
phoque	5 po	25 po	125 po	250 po

* pour des cols, poignets et bordures de vêtements donnés.

Tirez un d10 et modifiez la valeur comme suit :

1 = - 10 %	5-8 = idem
2 = - 20 %	9 = + 10 %
3 = - 30 %	0 = + 20 %
4 = - 40 %	

brocart*/tapisserie	1-20 po/m2
encens, rare	5-30 po/baton
ivoire	6-12 po/kg
poivre	4 po/100 g
parfum, rare	1-6 po/petit flacon
soie	1-3 po/m2
épice, rare	1-4 po/10 g
onguent, rare	80-480 po/litre

* y compris les tapis de qualité

ARMURE, CLASSE D'ARMURE ET ARMES

TYPES D'ARMURE ET ENCOMBREMENT

Le facteur d'encombrement d'une armure ne prend pas uniquement son poids en considération, mais aussi la distribution de celui-ci et la mobilité relative de l'individu ainsi protégé. Par conséquent, les poids des armures qui suivent sont ajustés et les bases de vitesse de déplacement sont également précisées.

Type d'armure	Encombrement	Poids	Déplacement de base
HARNOIS	encombrant	17,5 kg	9 "
MAILLE	assez	15 kg	9 "
MAILLE, ELFIQUE	non	7,5 kg	12 "
CUIR	non	7,5 kg	12 "
HOQUETON	assez	5 kg	9 "
PLATE	encombrant	22,5 kg	6 "
BROIGNE	assez	12,5 kg	9 "
LORICA	assez	20 kg	6 "
BOUCLIER, GRAND	encombrant	5 kg	–
BOUCLIER, PETIT	non	2,5 kg	–
BOUCLIER, PETIT, EN BOIS	non	1,5 kg	–
PLATE FEUILLETÉE	encombrant	20 kg	6 "
CUIR CLOUTÉ	assez	10 kg	9 "

* proportionnelle à la taille humaine

TYPES D'ARMURE

Le Harnois est une armure composée de bandes de cottes de mailles légère et de rembourrage en cuir et de nombreuses bandes métalliques qui se chevauchent aux endroits vulnérables. La répartition du poids est assez bonne.

La Cotte de Mailles (ou haubert) est composée de rembourrage en cuir et de bandes de mailles entrecroisées qui recouvrent les parties supérieures et inférieures du corps. Plusieurs épaisseurs protègent les endroits vulnérables. Le poids repose sur les épaules et la taille de celui qui la porte.

La cotte de mailles elfique est une cotte de mailles admirablement ouvragée, maillons plus fins en métal plus résistant. Seuls les elfes les fabriquent, mais ils ne les vendent pas.

L'Armure de cuir, façonnée en cuir bouilli dans l'huile, se compose d'épaulières, ainsi que d'une tunique et des jambières plus souples.

Le Hoqueton se compose d'un plastron largement rembourré et molletonné, accompagné d'un justaucorps et de jambières en cuir plus souple.

L'armure de Plates est une cotte de mailles supportant des plates (cuirasse métallique, épaulières, cubitières, genouillères et jambières). Son poids est parfaitement réparti. Variante : "l'armure de fer plein" composée dans sa totalite de plates métalliques, elle protège mieux que l'armure de plates et son encombrement est moindre. Si vous autorisez son utilisation dans vos campagnes, utilisez le même poids, une base de déplacement de 9 " et une classe d'armure de 2 sans bouclier. Une telle armure sera très chère (environ 2000 po).

La broigne est un long manteau de cuir rembourré sur lequel sont cousus des anneaux de métal. L'ensemble est lourd et encombrant.

Le Lorica est similaire à la broigne, mais avec des écailles à la place des anneaux, à la fois sur le plastron et les jambières à défaut d'un manteau avec des basques. Le poids retombe sur les épaules et la taille comme une cotte de mailles.

Le Grand Bouclier fait partie de la catégorie qui comporte le bouclier rond des Vikings, ou l'écu normand. Il est en bois recouvert de cuir et cerclé de fer.

Le Petit Bouclier est équivalent à l'écu normal ou à un petit bouclier rond. Il est construit comme un grand, ou encore entièrement en métal (nettement plus rare).

Le Petit Bouclier de Bois est semblable aux autres, mais sans le cerclage et les renforts du métal ; il est donc plus facile à fendre.

L'Armure de Plates Feuilletées consiste en un manteau de cuir recouvert d'une fine cotte de maille, dans lequel ont été insérées des plates verticales superposées. L'ensemble comprend jambières et épaulières.

L'Armure de Cuir Clouté est une armure de cuir renforcée par de petites plaques métalliques serrées entre elles.

Casques :

On considère que l'utilisation d'une armure s'acompagne du port d'une protection appropriée pour la tête. Porter un heaume fermé est plus lourd et réduit le champ de vision à 60 °, mais donne une CA 1 à la tête. Quand un aventurier ne porte pas de casque, 1 coup sur 6 sera dirigé vers la tête (CA10), sauf si l'adversaire est intelligent, auquel cas 1 coup sur 2 le sera (d6, 1-3 = coup à la tête).

Armure Magique :

Lorsqu'un personnage porte une armure magique, on considère que ses propriétés permettent à l'individu de passer à la base du mouvement supérieur et que son poids est inférieur de moitié à celui d'une armure classique. *Il n'existe pas de cotte de mailles elfique magique.*

Boucliers magiques :

Les boucliers magiques ne pèsent pas moins que leurs équivalents ordinaires, mais ils sont considérés comme non-encombrants.

Utilisation du Bouclier :

Le bouclier est fondamentalement une barrière entre son porteur et son ou ses adversaires. Il peut être utilisé pour intercepter les coups ou les missiles, de manière offensive pour frapper et pousser un adversaire. Il n'est utilisable au maximum de ses possibilités que sur la gauche ou le devant d'un combattant droitier. Les attaques sur le flanc droit et dans le dos annulent les avantages d'un bouclier.

Petits Bouclier : Une main suffisant à tenir ce genre de bouclier, leur possesseur peut le déplacer rapidement. Mais il ne couvre qu'une surface réduite et est généralement parlant moins efficace qu'un grand. En revanche de tels boucliers sont moins embarrassants et fatigants à manier, aussi aucune distinction n'est faite entre eux et les bouclier de taille normale dans **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**.

Grands Boucliers : Bien que le grand écu normand ou le grand bouclier rond des Vikings protègent une plus grande partie du corps, leur emploi est bien plus difficile, en raison de leur encombrement et de la fatigue qu'ils entraînent. C'est pourquoi les grands boucliers ne baissent la Classe d'Armure que de 1 point. Vous pouvez, si vous le désirez, leur permettre de la faire baisser de 2 points face à des projectiles (excepté ceux lancés par un géant ou des engins qui ne sont pas conçus pour la guerre. Dans ce cas, prenez en compte avec la plus grand attention le facteur d'encombrement.

AJUSTEMENT DE DEXTÉRITÉ SUR LA CLASSE D'ARMURE

Cet ajustement s'ajoute à tous ceux donnés par n'importe quelle forme de protection. Le type d'armure portée par le personnage avec un ajustement de dextérité ne change en rien ce bonus, car on considère que sa condition physique et son entraînement compensent certains encombrements. (Ceci est surtout vrai en ce qui concerne les armures magiques supposées posséder un enchantement qui les rend à la fois plus légères et flexibles). Les pénalités pour porter une armure sont déjà incluses dans les bonus de défense qui l'accompagne et il serait inutile d'en porter, s'il fallait en plus pénaliser le personnage en lui ôtant ses ajustements de dextérité.

AJUSTEMENTS SUR LES BONUS DE DEXTÉRITÉ : Aucun malus ni bonus du à la dextérité (ajustement défensif) ne peut être pris en considération dans les conditions suivantes :

Attaque de dos, de derrière ou flanc arrière (où le personnage est virtuellement incapable de voir le coup arriver).

Gros projectiles, comme ceux lancés par un géant ou une quelconque machine (où la trajectoire, la vitesse et la taille du projectile annulent les considérations de dextérité).

Attaques magiques par sort, objet, souffle, regard, etc. (notez que l'ajustement défensif s'applique aux jets de protection pour ces types d'attaque).

TYPES D'ARMES, NOTE SUR LES AJUSTEMENTS AU TOUCHER

Si vous utilisez ces ajustements selon le type d'arme dans votre campagne, n'oubliez pas qu'ils ne sont valables que sur des types d'armure spécifiques et pas nécessairement sur des classes d'armure. Dans la plupart des cas, les monstres qui ne portent pas de protections ne subissent pas ces ajustements, dans la mesure où la classe d'armure est fonction de la taille, la forme, l'agilité, la vitese et/ou la nature magique du monstre. Par exemple, un golem de fer entre dans cette catégorie. Par contre, les armures en os ou en corne de certains monstres peuvent être classées comme des armures de plates, si vous le souhaitez, mais n'appliquez cette règle que cas par cas. Naturellement les monstres portant une armure sont sujets aux ajustements de toucher en fonction des armes.

SERVITEURS

SERVITEURS STANDARDS

La plupart des serviteurs employés par un personnage ayant établi sa place-forte seront traités dans la section **SERVITEURS EXPERTS**. Les serviteurs standards sont surtout des artisans et des travailleurs engagés par des personnages de plus bas niveau. Les hommes d'armes (mercenaires) sont inclus dans les **SERVITEURS EXPERTS**. Les serviteurs standards typiques sont :

TABLEAU DES SERVITEURS STANDARDS ET DES GAGES QUOTIDIENS OU MENSUELS

Occupation	Gages quotidiens	Gages mensuels
charpentier	3 pa	2 po**
charretier	5 pa	5 po
dresseur	2 pa	30 pa
enlumineur	10 pa	10 po
maçon	4 pa	3 po
porteur	1 pa	1 po
porteur de torche	1 pa	1 po
sellier	2 pa	30 pa**
tailleur	2 pa	30 pa**
valet/laquais	3 pa	50 pa

* Ce tarif mensuel n'inclut que le salaire, le personnage devra en plus mettre à la disposition du serviteur des quartiers ayant un lit et tout le nécessaire.

** Ajouter 10 % de la valeur normale de tous les objets façonnés par le serviteur.

Charretier : Avant tout un conducteur de chario, il charge et décharge également les véhicules. Il est également qualifié pour s'occuper des animaux de bât (chevaux. mules, boeufs, etc.) qu'il conduit.

Charpentier : Cette occupation comprend la plupart des travaux sur bois. Un charpentier peut être engagé pour poser une porte, construire un coffre, etc.

Dresseur : Ces travailleurs sont entraînés à charger, conduire ou décharger des bêtes de somme (mules, chevaux, ânes, etc.).

Enlumineur : Toutes les enluminures et peintures de type héraldique sont effectuées par ces individus qui accomplissent aussi les travaux sur livres et parchemins.

Maçon : Tout travail en pierre doit être effectué par un maçon. Cette profession englobe aussi les plâtriers.

Porteur : De tels travailleurs portent ce qu'on leur demande. Chacun peut soulever jusqu'à 50 livres (25 kg) ou le double avec un bâton, un bard, etc.

Porteur de torche : Muni d'une torche ou d'une lanterne, il s'agit souvent d'un adolescent, mais des hommes plus âgés peuvent également remplir cette tâche.

Sellier : Il a pour principale occupation le travail de confection du cuir : sacs à dos, ceintures, sangles, arnachements de cheval, etc.

Tailleur : Il fabrique et répare les vêtements, les sacs, les blasons sur les boucliers, etc. Cette activité comprend aussi les chapeliers.

Valais/Laquais : Cette occupation englobe toutes les fonctions de service et de messager.

Localisation de Serviteurs Standards : En général, ces professions sont courantes dans la majorité des lieux d'habitation de la taille d'un village. Il est probable que tous ces serviteurs ne pourront pas être engagés dans chaque hameau. Par contre, ils regorgeront dans les villes et les cités, chaque type œuvrant dans des quartiers appropriés.

Emploi de Serviteurs Standards : Cela implique de localiser l'individu souhaité et de lui proposer du travail. Il n'y aura aucune difficulté majeure à trouver des serviteurs pour un emploi de quelques jours. S'il s'agit d'un emploi à long terme, seul 1 serviteur sur 6 sera susceptible d'accepter l'offre ; cette probabilité passera à 3 sur 6 si l'on propose une petite prime (deux ou trois journées de gages).

Devoirs : Il n'est pas aisé de tenter de déterminer le temps et les dépenses nécessaires pour les multiples tâches de chacun de ces serviteurs. Ce sera au MD d'en décider. Supposons par exemple qu'un joueur loue les services d'un tailleur pour confectionner une cape bleue ordinaire à chacun de ses compagnons d'armes. Ceci ne prendra q'une seule journée par vêtement et coûtera le salaire journalier du tailleur plus 5 pc (10 % du prix normal pour le tissu de chaque cape. Si, par contre, les capes devaient être coupées dans une étoffe d'une couleur peu courante avec un quelconque motif cousu en plus, le temps et le coût des matériaux seraient au minimum multipliés par deux.

SERVITEURS EXPERTS

Si les compagnons d'armes sont définis comme les associés, les compagnons et les *suivants* loyaux (jusqu'à un certain point) d'un personnage, les serviteurs sont alors ses domestiques mercenaires et employés. Ils peuvent également faire preuve d'une certaine loyauté, en fonction des conditions dans lesquelles ils vivent et exercent leur métier à son service. On considère que le coût d'entretien d'un grand nombre de domestiques est inclus dans la maintenance d'une forteresse ; ainsi, le personnage n'a pas à s'occuper des cuisiniers, laquais, garçons d'écurie, balayeurs, etc. Il en va différemment des gardes et des serviteurs spéciaux qui doivent être trouvés et engagés par le PJ ou par ses compagnons d'armes PNJ.

Localisation des serviteurs experts : La plupart des serviteurs experts se recrutent uniquement en ville, bien que certains puissent être dénichés dans des localités plus réduites (dans la mesure où ils désirent s'engager et donc déménager). Un emploi résulte d'une offre et de son acceptation et chaque personnage doit entreprendre les négociations qui le concernent. Les différents types de serviteurs (énumérés ci-dessous) se trouvent le plus souvent dans les lieux appropriés de la communauté (la rue des forgerons, l'allée des armes, le passage des armuriers, etc.) ou dans les auberges bon marché en ce qui concerne les mercenaires.

Coûts mensuels : Le coût de chaque serviteur expert (figurant dans la liste qui suit) est basé sur l'ensemble des dépenses annexes liées à la position : salaire ou honoraires, uniforme ou tenue, logis, nourriture, et tout l'équipement nécessaire et indispensable. *Exception* : ce coût n'inclut pas le prix des armes et des armures des soldats, qui doivent être fournis aux mercenaires avant toute autre dépense. Certains autres serviteurs entraînent des frais supplémentaires, dès qu'ils se mettent à l'ouvrage. Ils sont indiqués par une astérisque (*).

SERVITEURS, EXPERTS, COÛTS MENSUELS EN PIÈCES D'OR

Occupation ou Profession	Coût Mensuel
alchimiste	300
armurier	100*
bijoutier/tailleur de gemmes	100*
espion	spécial
fabricant d'armes	100*
forgeron	30
ingénieur architecte	100*
ingénieur artilleur	150
ingénieur sapeur/mineur	150
intendant/gouverneur de forteresse	spécial
maître d'équipage	spécial
marin	spécial
sage	spécial
scribe	15
soldat mercenaire	
arbalétrier	2
archer (arc court)	4
archer (arc long)	2
artilleur	5
capitaine	spécial
cavalier, arbalétrier	4
cavalier, archer	6
cavalier, léger	3
cavalier, lourd	6
cavalier, moyen	4
fantassin, lourd	2
fantassin monte, léger	2
fantassin monte, lourd	3
fantassin, piquier	3
fantassin, voltigeur	1
frondeur	3
lieutenant	spécial
sapeur/mineur	4
sergent	spécial

* Ce coût n'inclut pas la totalité des appointements normaux et exceptionnels. Ajoutez 10 % du prix normal de tous les objets manipulés ou confectionnés par ces serviteurs. Si par exemple, un *armurier* fabrique une armure de plates de 400 po, 40 po sont donc ajoutées au traitement mensuel du forgeron.

Description des Occupations et des Professions :

Alchimiste : Cette profession s'occupe de la composition de substances magiques, les avantages qui existent à employer un alchimiste sont expliqués dans le chapitre concernant la **FABRICATION DES OBJETS MAGIQUES, Potions**. Les alchimistes se trouvent uniquement en ville, sauf si vous décidez d'en placer un dans un endroit précis. Pour obtenir les services d'un membre de cette profession, il faut une prime minimale de 10 à 100 po, un laboratoire bien équipé et l'assurance d'un engagement d'au moins un an complet.

Armurier : Cette occupation concerne l'entretien et la fabrication des armures et des boucliers. Un personnage est toujours forcé d'avoir les services d'un armurier pour tout groupe de 40 soldats, l'armurier pourra consacrer à la confection d'armures, de boucliers et/ou de casques que le temps qu'il ne passe pas à l'entretenir l'équipement de la troupe. Le temps d'occupation de l'armurier et de ses apprentis est calculé comme suit : 0 hommes = 100 %, 1-5 = 85 %, 6-10 = 70 % etc. Un atelier et une forge, coûtant entre 310 et 400 po sont indispensables et le savoir-faire de l'armurier doit être déterminé dès lors qu'il doit fabriquer des armures :

01-50 qualifié pour broigne, lorica ou cuir clouté
51-75 qualifié pour plate feuilletée plus ci-dessus
76-90 qualifié pour cotte de mailles plus ci-dessus
91-00 qualifié pour toutes les armures

Si des objets doivent être fabriqués, les durées de réalisation suivantes sont suggérées pour un armurier et ses apprentis œuvrant à temps plein, à condition d'avoir disposé d'une semaine de préparation avant le début effectif du travail. Un armurier, partiellement occupé par l'entretien de l'équipement des soldats, doit augmenter les délais en proportion.

bouclier, grand****	2 jours
bouclier, petit****	1 jour
broigne**	20 jours
cotte de mailles	45 jours
cuir*	10 jours
cuir clouté***	15 jours
harnois	30 jours
heaume, grand	10 jours
heaume, petit	2 jours
hoqueton**	—
lorica***	30 jours
plates	90 jours
plates feuilletées*****	20 jours

* Nécessite l'aide d'un sellier et les installations pour bouillir le cuir dans l'huile.

** Nécessite uniquement les services d'un tailleur qui sera occupé durant 30 jours.

*** Identique à une armure de cuir avec en prime l'emploi d'un tailleur.

**** Nécessite les services d'un menuisier.

***** Nécessite les services d'un sellier et d'un forgeron.

N.B. En ce concerne les selliers, les tailleurs et les menuisiers, voir les **SERVITEURS STANDARDS**.

Les **armuriers nains** sont deux fois plus efficaces, mais ils reviennent trois fois plus chers et ne travailleront généralement pas pour plus d'un an. Les **armuriers gnomes** sont une fois et demi plus efficaces que les humains mais coûtent deux fois plus chers. Les nains ont un ajustement de + 25 % sur leur tirage de savoir-faire (+ 10 %pour les gnomes). Les tarifs des armuriers elfes sont cinq fois plus élevés. Ils ne confectionnent pour autrui que des cottes de mailles normales, mais de la meilleure qualité et deux fois plus vite qu'un humain.

Bijoutier/tailleur de gemmes : Cette profession permet une évaluation précise et rapide de tout métal précieux, gemme ou bijou (en dehors de ceux que vous, le MD, désignez comme "jamais vu auparavant"). De plus, le bijoutier-tailleur de gemmes peur incruster des gemmes dans de multiples objets (gardes d'épée, flasques, etc.) ou façonner des joyaux à l'aide de gemmes et de métaux précieux. La confection d'un simple anneau prendra une semaine, celle d'un bracelet ouvragé deux (trois avec des gemmes serties), tandis qu'une couronne peut exiger un an de travail. De toute évidence, le résultat ajoute tout bonnement à la magnificence de l'apparence extérieure du personnage ou bien majoré de 10 à 40 % la valeur intrinsèque des matériaux employés, en fonction de l'habilité de l'artisan. De la même manière, un tailleur de gemmes peu augmenter la valeur d'une gemme brute ou mal taillée (celles qui coûtent moins de 5000 po), à moins d'abîmer la pierre et de la rendre sans valeur. Notez que les bijoutiers/tailleurs de gemmes ne peuvent en aucun cas être tenus responsables des dégâts. Les deux fonctions sont décritent ci-après :

Habileté d'un bijoutier

01-20	moyenne : 90 % de chances de + 10 %
21-50	bonne : 50 % de chances de + 20 %, + 10 % autrement
51-75	supérieure : 60 % de chances de + 30 %, + 10 % autrement
76-90	excellente : 70 % de chances + 40 %, + 10 % autrement
91-00	extraordinaire: 60 % de chances + 40 %, + 20 % autrement

Habilité d'un tailleur de gemmes *

01-30	tremblottante : d12; 1 = augmentation, 10-12 abîme la pierre
31-60	moyenne : d12; 1-2 = augmentation, 12 abîme la pierre
61-90	bonne : d12; 1-3 = augmentation, 12 abîme la pierre
91-00	excellente : d20; 15 = augmentation, 20 abîme la pierre

* tirer séparement, après avoir déterminé l'habilité en matière de bijouterie.

Important : *les joueurs ne doivent jamais connaître les niveaux de savoir-faire d'un bijoutier-tailleur de gemmes !*

Les **joaillier-tailleurs de gemmes nains** ont un bonus de 20 % lors des tirages d'habilité. Leurs tarifs sont deux fois plus élevés si le personnage paye en pièces d'or. Les **gnomes** de cette profession ne bénéficient pas d'ajustement en bijouterie, mais ont un bonus de 30 % en ce qui concerne la taille des gemmes. Leur rémunération mensuelle est deux fois plus élevée.

Espion : L'espionnage est de toute évidence une profession réservée aux assassins. D'autres types de personnages peuvent être payés pour accomplir ce genre de missions de renseignements, mais toute liberté concernant une telle activité est laissée au MD. Le personnage doit localiser un candidat potentiel pour ensuite l'employer d'une quelconque façon qui corresponde à la position, aux occupations ou à la profession de l'espion. Il doit alors le convaincre (au moyen de palabres et de propositions d'argent) de devenir un espion. Les sommes mises en jeu peuvent varier entre 100 et 10.000 po ou plus, en fonction de la situation et de la personne concernée. Si l'agent de renseignements est de haut rang, s'il doit se rendre dans un lieu éloigné ou encore espionner des personnes dangereuses, les chances d'accepter la mission sont faibles à moins d'une rémunération exceptionnelle (argent, ou éventuellement objet magique, terres, position ou toute considération intéressante). Le règlement doit toujours se faire en plusieurs fois : un acompte lors de l'accord et le solde après la réussite de la mission. Pour déterminer les chances de succès, référez-vous au **TABLEAU D'ESPIONNAGE POUR LES ASSASSINS** en considérant l'espion comme un assassin 1er niveau lors de sa première mission, 2ème niveau pour la seconde, etc. De tels espions ne peuvent jamais dépasser le 8ème niveau, quoi qu'il arrive.



POURVUS QUE CA MARCHE !

Fabricant d'armes : Un fabricant d'armes est une sorte de forgeron-armurier spécialisé dans la fabrication d'armes de haute qualité. En tant que MD, vous pouvez choisir de diviser cette profession en trois catégories :

FABRICANT D'ARCS ET DE FLÈCHES
FABRICANT D'ÉPÉES ET DE DAGUES
FABRICANT D'ARMES EN GÉNÉRAL

Un fabricant d'arcs peut façonner tous les types d'arc (y compris les arbalètes) et de projectiles. Un fabricant d'épées est spécialisé dans les épées et les dagues. La troisième catégorie représente un artisant capable de fabriquer toutes les armes que ne peuvent réaliser les deux autres. A l'instar des autres serviteurs de ce type, le fabricant d'armes a besoin d'une forge et d'un atelier, et est aidé par divers apprentis (leur rémunération est comprise dans le salaire mensuel global). Un fabricant d'armes est nécessaire pour l'entretien d'une troupe (1 pour chaque groupe de 80 hommes ou moins). S'il a du temps de libre, il peut produire des armes au rythme d'une par jour après une période de démarrage d'un mois. Les exceptions sont les suivantes : après une année de rodage, entre 2 et 5 arcs longs et composés sont ensuite fabriqués par mois, il lui faut 2 jours pour produire une arbalète et le temps de façonnage des épées est variable :

cimeterre	10/mois
épée, bâtarde	8/mois
épée, large	15/mois
épée, longue	12/mois
épée, courte	20/mois
espadon	5/mois

Les services d'un maroquinier/sellier sont requis pour façonner les fourreaux de toutes les épées. La localisation d'un fabricant d'armes désireux de travailler pour un personnage devrait être une tâche difficile.

Forgeron : Un forgeron est indispensable dans toute forteresse. Avec l'aide de ses assistants, il peut s'occuper des besoins de 40 hommes *ou* chevaux maximum. Un autre forgeron est nécessaire pour chaque nouvelle tranche de 160 hommes *ou* chevaux (même si le nombre est inférieur à 160). En dehors de ses tâches usuelles (fers, clous, gonds et divers objets possibles et imaginables), un forgeron de complément peut confectionner quelques armes tous les (chacun devant disposer d'un atelier avec soufflet et forge) :

30 pointes de flèche ou de carreau,
ou 10 fers de lance,
ou 5 étoiles du matin,
ou 2 fléaux ou pointes d'armes d'hast

Les **forgerons nains** sont trois fois plus efficaces mais reviennent dix fois plus chers.

Les **forgerons gnomes** sont deux fois plus efficaces mais coûtent quatre fois plus chers.

Ingénieur-Architecte : Cette profession s'occupe des problèmes de construction de forcication et en surface. Il est nécessaire de faire appel à un architecte pour n'importe quelle structure plus compliquée qu'une hutte ou une grange. Il est payé en mois complets de salaire, même si le travail est achevé en moins de temps. Il reçoit aussi une prime supplémentaire équivalente à 10 % du coût total de la construction. Le site doit être choisi ou approuvé par un architecte, sous peine de voir la structure s'écrouler au bout de 1 à 100 mois dans 75 % des cas.

Ingénieur-Artilleur : Cette profession s'occupe de la construction et de l'utilisation des engins de siège : catapultes, trébuchets, etc. Aucune de ces machines de guerre ne peut être construite ou utilisée de manière satisfaisante sans la présence d'un représentant de cette profession. Si l'emploi est de courte durée (quelques mois ou moins), le tarif est majoré de 10 à 60 %.

Ingénieur-Sapeur/Mineur : Ses services qualifiés sont obligatoires pour toute construction souterraine ou creusement de tunnel, ainsi que pour les opérations de siège nécessitant des travaux de sappe ou de contre-sappe, de l'équipement lourd (piques, béliers, scies, tours, etc.) sans oublier fossés, tunnels, parapets. Les nains ne sont utiles que dans le rôle d'ingénieur/mineur. Ils coûtent deux fois plus cher et augmentent de 20 % l'efficacité de mineurs humains (des mineurs nains ne travailleront, bien entendu, sous les ordres d'un nain ingénieur-mineur).

Intendant/gouverneur de forteresse : Cette occupation est relative à la bonne marche d'un château, en particulier si le propriétaire n'est ni un guerrier, ni un clerc, ou s'il songe s'absenter pour un certain temps et désire s'assurer que sa demeure est bien gérée et en sécurité. Un intendant/gouverneur correspond à un capitaine mercenaire en matière de niveaux, mais

son coût est multiplié par deux (200 po par niveau et par mois). Toutefois, sa capacité de commandement est doublée (40 hommes par niveau) lorsqu'il s'occupe de troupes dans l'enceinte du château. Ce rôle est généralement confié à un capitaine de toute confiance. Après avoir reçu une telle charge, ce dernier considérera comme un affront de repartir sur le terrain à l'instar d'un vulgaire mercenaire ! Une plate force dirigée par un intendant ne manque jamais de rien (hommes, nourriture, réserves d'eau potable, huile, matériel de siège, engins et projectiles de guerre, etc), reste maintenue en bon état. Bien entendu, le personnage se sera auparavant établi dans ce château et aura veillé à ses besoins en hommes et en réserves de toutes sortes. Une fois ces problèmes réglés, acheté et stocké, l'intendant assure le bon équilibre de l'ensemble selon les ordres de son maître. Les dépenses pour de telles tâches sont prélevées dans le fond consacré à l'entretien de la forteresse, mais l'intendant veille à ce que ces sommes soient judicieusement utilisées. **Note** : la fidélité d'un intendant doit demeurer élevée, faute de quoi une catastrophe peut arriver la première fois lorsqu'un ennemi approche en l'absence du personnage du joueur.

Maître d'équipage : Cette profession couvre une large catégorie d'individus capables de diriger un navire. La probabilité de rencontrer un type précis dépend de l'environnement et doit être définie par le MD. Les différentes sortes sont les suivantes :

Maître de vaisseau (fluvial)
Maître de vaisseau (lacustre)
Capitaine de vaisseau côtier
Capitaine de galère
Capitaine au long cours

La dernière catégorie est rarissime dans une société de technologie médiévale. Notez que chaque maître ou capitaine aura sous ses ordres au moins un lieutenant et plusieurs seconds. Ces marins correspondent en tous points aux lieutenants et sergents mercenaires. Pour chaque série de 20 hommes d'équipage (marins ou rameurs), il faut un lieutenant et deux seconds. Naviguer sur un vaisseau sans capitaine, lieutenants et seconds sera de plus en plus hasardeux au fur et à mesure du voyage. (Voir **AVENTURES EN MER**). Chaque type de capitaine est seul capable de diriger un bâtiment correspondant à ses qualifications et aux eaux à parcourir. Le salaire d'un capitaine et d'un lieutenant est de 100 po par niveau et par mois. Ils ont aussi droit à une part sur tout trésor gagné en mer ou à terre en leur présence. Le capitaine reçoit 25 %, chaque lieutenant 5 %, chaque second 1 % et les hommes d'équipage se partagent 5 % entre eux. Le reste revient bien sûr aux aventuriers.

Marin + (Homme d'équipage) : Tout comme le capitaine, les hommes d'équipage doivent être capables de mener le vaisseau et connaître les eaux sur lesquelles ils vont naviguer. Ce qui implique que l'équipage doit être composé de *marins*, *de rameurs* ou *de seconds* spécialisés en navigation fluviale ou maritime et, en outre, habitués à des galères ou des navires à voiles. Les marins coûtent autant que les fantassins lourds (2 po par mois) et combattent comme de l'infanterie légère. Ils ne portent jamais d'armure mais se servent de toute arme qu'on leur donne. Les rameurs, considérés comme des hommes libres (et non des esclaves), sont avant tout des soldats-marins : ils coûtent 5 po par mois, portent l'armure qui leur est fournie et utilisent toutes sortes d'armes et des boucliers. Les *troupes d'assaut* sont tout bonnement des soldats embarqués sur des navires ; leur solde est de 3 po par mois et ils sont autrement semblables aux fantassins lourds en armes et armures. Les *seconds* sont les *sergents* de la mer avec des tâches précises sur le navire. Ils restent dans la norme habituelle de leurs homologues terrestres et coûtent 30 po par mois.

Sage : Les sages sont un cas très spécial, dans la mesure où ils incarnent les encyclopédies, les ordinateurs, les avis d'expert et, en quelque sorte, les semi-oracles de l'environnement. Même dans un monde fantastique casi-médiéval, la somme des connaissances humaines serait si et diversifiée, qu'il serait complètement hors de question pour n'importe quel sage de posséder plus que de vagues notions dans de nombreux domaines, une compréhension globale de son champs d'activité et une connaissance approfondie de sa ou ses spécialités. Les différents champs d'étude des sages sont énumérés ci-dessous, avec des domaines de spécialisation dans chaque catégorie.

Facultés du sage :

Bien qu'un sage soit capable de discourir sur n'importe quel sujet, les domaines dans lesquels il est réellement compétent sont forts restreints. Pour cette raison, un quelconque sage connaîtra bien son champs d'étude, avec deux domaines (ou plus) de spécialisation, et sera en outre capable de donner des conseils raisonnables dans un ou deux autres champs, mais sans aucune compétence spéciale les concernant. Notez que tout cela n'implique pas que les qualités du sage sont restreintes, mais uniquement qu'il a consacré la majeure partie de ses efforts à l'étude en profondeur de quelques sujets limités. Ses connaissances dans ces domaines précis seront à ce titre exceptionnelles. Pour personnaliser un sage, le MD ne doit pas seulement assumer son rôle, mais aussi sa vision globale et son dévouement à l'étude. Le nombre de champs d'étude (majeurs et mineurs) et les catégories de spécialisation sont déterminées en utilisant les deux tableaux qui suivent. Déterminez avant tout le nombre de champs d'étude :

Dés	Champs mineurs	Spécialités dans le champ majeur
01-10	1	2
11-30	1	3
31-50	1	4
51-70	2	2
71-90	2	3
91-00	2	4

Pour utiliser ces informations dans le tableau suivant, tirez tout d'abord (ou choisissez) un champ d'étude comme champ majeu du sage. Choisissez ensuite le mombre de spécialités au sein de ce champ. Pour finir, tirez (ou choisissez) le nombre de champs mineurs.



Champs d'Étude des Sages et Catégories de Spécialisation :

Humanité 01-30
Arts et musique
Biologie
Démographie
Histoire
Linguistique
Légendes et folklore
Lois et coutumes
Philosophie et éthiques
Politique et généalogie
Psychologie
Sociologie
Théologie et mythes

Demi-humains 31-50
Arts et musique
Biologie
Démographie
Histoire
Linguistique
Légendes et folklore
Lois et coutumes
Philosophie et éthiques
Politique et généalogie
Psychologie
Sociologie
Théologie et mythes

Humanoïdes et géants 51-60
Biologie
Démographie
Histoire
Linguistique
Légendes et folklore
Lois et coutumes
Sociologie
Théologie et mythes

Univers physique(s) 61-70
Architecture et génie
Astronomie
Chimie
Géographie
Géologie et minéralogie
Mathématiques
Météorologie et climatologie
Océanographie
Physique
Topographie et cartographie

Faune 71-80
Amphibiens
Arachnides
Oiseaux
Céphalopodes et échinodermes
Crustacés et mollusques
Ichtyoides
Insectes
Mammifères
Marsupiaux
Reptiles

Flore 81-90
Buissons et arbustes
Fleurs
Fongus
Graminées
Herbes
Mousses et fougères
Arbres
Plantes parasites

SERVITEURS (SERVITEURS EXPERTS)

Surnaturel et inhabituel 91-00
Astrologie et numérologie
Cryptographie
Divination
Etude des propriétés magiques
Héraldique, emblèmes et sceaux
Médecine
Méthaphysique
Plans (éther, astral et élémentaires)
Plans (extérieurs)

Probabilités de connaître la réponse à une question :

La question est	Générale	Précise	Spécifique
hors des recherches	31 %-50 %	11 %-20 %	-----
dans un champ mineur	46 %-65 %	31 %-40 %	11 %-20 %
dans un champ majeur	61 %-80 %	57 %-60 %	26 %-35 %
dans une spécialité	81 %-100 %	76 %-96 %	61 %-80 %

Pour utiliser le tableau ci-dessus, à chaque fois qu'une question donnée est posée, lancez un dé (d10 ou d20 selon les cas) pour déterminer la *chance de base* qu'à le sage de connaître la réponse. Ensuite, tirez pour savoir s'il connaît effectivement cette réponse. Si le résultat est inférieur ou égal à la chance de base indique que le sage possède les connaissances en rapport avec cette interrogation.

Vous devez déterminer si une question est générale, précise ou spécifique par rapport au sujet. Par exemple, la question : "des géants vivent-ils sur cette île?" est générale; "des géants du feu vivent-ils dans la région volcanique de cette île?" devient une question précise; et "les géants de feu vivant dans la région volcanique de cette île possèdent-ils une relique?" est une question spécifique. Toute question doit être à la portée des connaissances du personnage ou de ses associés du moment, et de telles interrogations doivent obligatoirement être compatible avec le savoir du milieu que vous avez choisi. S'il n'existe pas de poudre à canon dans votre campagne, aucune question concernant cette substance (quelle que soit sa formulation) n'est possible dans la mesure où nul ne peut en soupçonner l'existence. Soyez très strict à ce sujet!

Les connaissances d'un sage quelconque ne sont pas uniquement renfermées à l'intérieur de son cerveau. Comme n'importe quel érudit, le sage a tendance à collectionner des documents relatifs à son champ d'étude. Ainsi, le domicile d'un sage abrite inévitablement un bureau, une bibliothèque et une salle de travail (un minimum de 4 pièces de 18 m^2 chacunes). S'il est constamment occupé à répondre à de multiples questions, il aura besoin de plus de place pour entreposer son matériel (grimoires, équipements divers, forme de vie, etc.) indispensable pour parfaire aux exigences de la position. En tant que MD soyez sûr de demander beaucoup plus qu'il est vraiment uti-le car tout homme de lettres et de sciences aspire à acquérir absolument tout ce qu'il juge ou imagine nécessaire, au point d'avoir à sa disposition l'équivalent d'une université ou d'un musée. Par exemple, un sage spécialisé dans la flore pourra demander une serre, une cave pour les champignons et plusieurs arpents pour ses plantations, tout cela s'ajoutant à une chambre à coucher ainsi qu'aux pièces citées précédemment.

Caractéristiques d'un sage : Comme pour chaque serviteur important, vous devez déterminer les caractéristiques, l'alignement et les talents spéciaux d'un sage. FORCE : d8 + 7; INTELLIGENCE : D4 + 14; SAGESSE : D6 + 12; DEXTÉRITÉ : standard 3d6; CONSTITUTION : 2d6 + 3; CHARISME 2d6 + 2; ALIGNEMENT : (voir ci-dessous)

01-05	CHAOTIQUE MAUVAIS	41-60	LOYAL NEUTRE
06-10	CHAOTIQUE BON	62-80	NEUTRE
11-20	CHAOTIQUE NEUTRE	81-90	NEUTRE MAUVAIS
21-30	LOYAL MAUVAIS	91-00	NEUTRE BON
31-40	LOYAL BON		

Points de vie : 8d4 + ajustement éventuel de constitution.

Talents spéciaux : Grâce à leurs études, tous les sages ont la possibilité d'utiliser des sorts. Déterminez-en le type en fonction des champs d'études : *la flore et la faune* indiquent des talents de druide, *le surnaturel et l'inhabituel* correspondent à la magie ou l'illusion (si des talents de magicien ne sont pas manifestement indiqués, considérez le sage comme un illusionniste). Les études de *l'univers physique* signifient des dons cléricaux (tout comme la plupart des études sur les humains, les demi-humains, les humanoïdes et les géants); et les recherches sur les arts et la musique, les légendes et le folklore renvoient au clerc ou au magicien. Déterminez ensuite le niveau maximum de sort accessible au sage (d4 + 2; niveau 3-6). Cela indique uniquement la *possibilité* d'user des sorts jusqu'au niveau en question, et non la réalité de leur utilisation. Chaque sage *possède* 1-4 sorts de chaque niveau, mais il n'en aura qu'un par niveau de réellement disponible, à n'importe quel moment, les autres se trouvant inscrits dans divers ouvrages de référence. Déterminez les sorts aléatoirement. Le sage n'a pas les capacités pour posséder des sorts tels que *bénédiction, cantique, prière, communion, rappel à la vie, communion avec la nature* ou *contact d'autres plans* (ou leur contraire, s'il existe). Naturellement, celui-ci a tendance à tenir secret ce savoir magique et surnaturel et également à disposer des sorts qui semblent d'un quelconque intérêt pour les activités prévues et le laps de temps envisagé.

Les caractéristiques n'évoluent qu'en fonction de l'âge et de circonstances spéciales. Les sages ne gagnent pas de points de vie. Leurs talents spéciaux n'augmentent jamais, bien qu'en acquérant des objets magiques utilisables par des perssonages d'une profession en rapport avec leur talent spécial, ils seront probablement à même de les utiliser. Le niveau de magie du sage est équivalent au niveau minimum requis pour lancer des sorts du niveau en question (un sage avec des sorts de magicien du 3ème niveau lance ses sorts au 5ème niveau d'expérience). Les catégories d'âge de tous les sages varient entre la force de l'âge et vénérable.

Louer les services d'un sage : Seul un guerrier, un ranger, un paladin, un voleur ou un assassin peut s'attacher les services d'un sage (les autres classes peuvent toutefois les consulter (voir ci-dessous). Tout personnage employant un sage à titre permanent doit posséder une forteresse avec suffisamment de place pour celui-ci. Un sage n'accepte d'offre de services que sur une base permanente (jusqu'à la fin de sa vie ou de celle de son employeur).

Localisation d'un sage : Les sages se trouvent uniquement dans les grandes villes, le plus souvent dans l'enceinte ou à proximité de collèges, d'écoles, d'universités, de bibliothèques, de musées, de forums et d'agoras. Ils sont généralement membres d'une fraternité, mais cette association est généralement officieuse et rarement susceptible de disposer d'un siège central grâce auquel il serait possible de dénicher un sage. Par contre, l'emploi d'un sage est immédiatement connu de tous les sages alentours.

Consultation d'un sage : Une fois le sage localisé, n'importe quelle classe de personnage peut le consulter. Ce genre d'emploi à court terme peut durer plus d'une semaine et le sage sera ensuite indisponible durant au moins un mois de jeu (car il est des tâches plus importantes et constructives que de répondre à des questions idiotes, non mais des fois!) En prenant en compte cette restriction, utilisez les éléments du chapitre *Obtention des renseignements* qui suit. Le coût d'un engagement à court terme est de 100 po par jour, plus les diverses dépenses décrites dans *Obtention des renseignements* en fonction de la difficulté (reflétant les coûts engagés pour dénicher le matériel de recherches ou directement les renseignements eux-mêmes grâce à des honoraires, pots de vin, donations, etc.).

Emploi à long terme d'un sage : Si la réaction initiale du sage est favorable au personnage souhaitant l'employer, celui-ci examinera toute offre d'emploi permanent que le personnage aura le bonheur de proposer. Dans la mesure où un sage n'a à offrir que ses facultés de réflexion et son savoir, une offre doit prendre en considération ce qui suit :

FRAIS ET SALAIRE PAR MOIS	200-100 po
BUDGET DE RECHERCHE PAR MOIS	200-1200 po
DÉPENSE INITIALE D'ÉQUIPEMENT	20.000 po minimum

Déterminez les exigences du sage en matière de salaire et d'allocation de recherche en tirant 2d6 pour chaque catégorie. La dépense initiale est un problème bien plus important. Même si le sage est satisfait sur les autres points, il sera handicapé pour répondre aux questions *précises* et *spécifiques* qui lui seront posées, (si cette dépense initiale n'a pas été acceptée, voire dépassée), car manquant des ouvrages de référence, de l'équipement expérimental ou toute autre chose indispensable. Une somme de 20.000 po permetrait au sage d'opérer à 50 % de ses possibilités. Pour chaque dépense supplémentaire de 1.000 po, cette probabilité augmente de 1 %, jusqu'à concurrence de 90 % (pour 60.000 po). Ensuite, chaque 1 % coûte 4.000 po (pour les ouvrages incunables, les équipements et fournitures peu courants, etc., à condition qu'ils soient, bien sûr, disponibles). Les dépenses totales doivent se monter à 100.000 po pour obtenir une efficacité de 100 %du sage pour répondre à des questions précises et spécifiques. *Note*: De nouvelles dépenses augmenteront les chances de réponse dans les catégories *générale et précise.* Pour chaque somme de 5.000 po et 1 mois d'étude inninterrompue, le sage accroît ses connaissances en dehors de son champ d'étude de 1 % (jusqu'à un maximum de 5 %). Pour 10.000 po et 1 mois d'étude, son savoir dans ses champs mineurs augmente de 1 % (5 %

maximum). Pour acquérir un nouveau champ d'étude mineur (3 maximum), il faut compter un investissement de 100.000 po et deux ans d'étude. Pour ajouter un champ majeur, la somme passe à 200.000 po mais la durée ne change pas. Le paiement doit *impérativement* être effectué à l'avance. Aucune question ne peut être posée au sage durant ce laps de temps, sinon tout est à refaire.

Obtention des renseignements : Il ne faut que relativement peu de temps et aucune dépense pour obtenir des renseignements d'ordre général, mais, à mesure que les questions deviennent plus complexes, la durée et le coût rentrent en ligne de compte pour fournir une réponse. Le tableau suivant montre cette progression :

Obtention des renseignements : tableau de durée et de coût.

	La nature de la question est			
La question est	**générale**	**précise**	**spéciale**	**cou.t (po)**
hors des recherches	1-6 r	2-24 j	–	100 po/j
dans un champ mineur	1-4 r	2-20 j	5-40 j	1000 po/j
dans un champ majeur	1-3 r	1-12 j	3-30 j	500 po/j
dans une spécialité	1-2 r	1-10 h	2-12 j	200 po/j

r : round
h : heure
j : jour

Note : Les durées et les coûts supposent que le sage est à même d'entreprendre ses recherches et d'obtenir l'équipement nécessaire un ou deux jours après la demande (matériaux, local, etc.). S'il n'y a pas de ville à proximité, il faut doubler le coût et la durée (ou calculer les dépenses de séjours nécessaires pour arriver jusqu'à un endroit où il est possible de trouver ces matériaux et déterminer le montant de ces nouvelles sommes d'achat). Si les dés de pourcentage donnent un résultat inférieur ou égal à 20 % de l'écart considéré lors de la détermination de la réponse à la question, les coûts ne subissent alors aucune majoration car le matériel nécessaire est disponible sans tarder. Ainsi, si un sage a entre 31 % et 40 % de chances de connaître une réponse et que le d100 indique 32 %, tout nouveau résultat inférieur ou égal à 32 % implique qu'il peut trouver la réponse, mais un jet de 06 % ou moins signifie que l'information est disponible chez le sage, et qu'il n'y aura aucune dépense supplémentaire. De plus, dans sa spécialité, une tranche inférieure à 80 % n'implique aucune dépense nouvelle, dans la mesure où ce domaine est celui dans lequel le sage aura accumulé la plupart de ses données. En tant que MD, vous devez utiliser votre jugement dans le cas des questions liées. Si une demande est faite en correlation avec une autre qui a exigé des dépenses, est-il possible de répondre à cette question (ou à d'autres qui pourront suivre) avec les mêmes documents que précédemment? Bien sûr, les dépenses ne représentent pas uniquement le prix des matériaux, mais s'additionnent éventuellement à des versements, des honoraires et des pots de vin.

Vous pouvez également augmenter le temps nécessaire pour répondre à des questions précises ou spécifiques devant lesquelles, à votre avis, le sage se verra confronté à d'immenses difficultés du fait du manque de renseignements disponibles ou de la nature particulière de la demande. Par exemple, une question concernant la manière pour un compagnon d'armes de construire un objet, ne pourra jamais recevoir de réponse définitive, mais le sage peut se sentir obligé de poursuivre cette impossible recherche, uniquement pour ses propres connaissances.

Dans le cas d'informations inconnues, il faut systématiquement compter de 51 % à 100 % de la durée maximum pour déterminer que le sage est incapable de répondre. Le coût est toutefois réduit de moitié. Ainsi, supposons qu'un sage se voit poser une question en dehors de ses champs de recherche. Si la demande est de nature générale, le sage va disserter autour du sujet et répondre à côté, ou bien encore s'assoir posément et prendre un air docte pendant 4-6 rounds avant d'avouer qu'il ignore la réponse. Il n'est pas question de paiement puisqu'il n'y a pas consacré une journée. Si la question avait été spécifique, il lui aurait fallu 13-24 jours pour arriver au même résultat, cette fois au prix de 50 po par jour, soit une somme variant entre 650 et 1200 po (sans doute dans ce cas dépensée en divers pourboires et appointements avec d'autres personnes susceptibles de connaître la réponse).

Repos et récupération : Après avoir passé plus d'une journée à répondre à une question d'un sage a besoin d'au moins une journée de repos et de relaxation pour chaque période de 3 jours passée ou consacrée à ses recherches. Durant ce temps, il est incapable de répondre à toute question, excepté celles de nature *générale*. Si le personnage importune souvent le sage durant cette période de repos, celui-ci demandera 1-2 jours supplémentaires pour des "recherches spéciales". Il exigera le plus de temps possible et dépensera le maximum pour répondre aux questions posées jusqu'à ce qu'on lui accorde cette faveur.

Sages non-humains ou demi-humains : La plupart des sages sont humains mais si l'environnement de votre campagne se prête à des sages nains, elfes ou de toute autre origine, n'hésitez pas à les mettre en scène. Par contre, les sages non-humains poste auprès d'humains. Le contraire est aussi vrai, les sages humains préférant les employeurs de leur race, à moins que leur spécialité n'en impose autrement.

Scribe : Un scribe est principalement un secrétaire ou un copiste. Il est capable de reproduire des choses normales, mais jamais quoi que ce soit de nature magique. Des spécialistes comme des scribes capables d'établir ou de recopier des cartes (les cartographes) sont effectivement rarissimes et reviennent dix fois plus cher que les scribes ordinaires. Les autres spécialistes sont capables d'utiliser couramment des codes ou des langages chiffrés, ou encore de lire et d'écrire une langue différente du "commun". Ils sont également peu courants et coûtent dix fois plus cher.

Soldats Mercenaires : Les probabilités de rencontre de chaque type de troupe dépendent uniquement du MD. Le tableau ci-dessous montre les chances conseillées, ainsi que les nombres moyens. Les types sont rarement mélangés. Si on en rencontre plus de 5, l'un d'eux sera un sergent (un chef, équivalent à un officier officieusement promu). Un sergent pour 10 hommes d'armes est la base minimale en ce qui concerne les troupes régulières et leurs chefs. (Les capitaines seront engagés pour chaque type de troupe). Notez que les soldats réguliers sont de niveau 0, avec 4-7 points de vie chacun.

		Nombre (d10)			
Dés	**Type de troupe**	**1-4**	**5-7**	**8-9 ***	**0 ****
01-07	arbalètrier	1-6	2-8	5-20	8-48
08-13	archer (court)	1-6	2-8	4-16	5-30
14-17	archer (long)	1-4	2-5	3-12	5-20
18-19	artilleur	1	2	3	4
20	capitaine	1	1	1	1
21-24	cavalier, arbalètrier	1-4	2-8	3-12	5-20
25	cavalier, archer	1-2	1-6	2-8	3-12
26-37	cavalier, léger	1-4	2-8	4-16	5-30
38-42	cavalier, lourd	1-3	2-5	3-12	4-16
43-50	cavalier, moyen	1-3	2-5	3-12	4-16
51-53	choisir n'importe quel type de cavaliers				
54-59	choisir n'importe quel type de fantassins				
60-61	choisir n'importe quel type de projectile				
62	choisir n'importe quel type de spécialiste ou de chef				
63-72	fantassin, lourd	1-6	2-12	5-20	10-60
73-76	fantassin monte, léger	1-4	2-8	3-12	5-20
77-79	fantassin monte, lourd	1-3	2-5	3-12	4-16
80-82	fantassin, piquier	2-5	3-12	5-20	10-40
83-89	fantassin, voltigeur	1-4	2-8	3-12	5-20
90-92	frondeur	1-3	1-6	2-8	3-12
93	lieutenant	1	1	1	1
94-95	sapeur/mineur	1-2	1-4	2-5	2-8
96-100	sergent	1	1	1-2	1-3

* Avec un lieutenant s'il y a plus de 10 soldats.

** Avec un lieutenant s'il y a plus de 10 soldats et un capitaine si leur nombre dépasse 20.

Arbalètrier : Ces soldats sont capables d'utiliser tous les types d'arbalète fournis. Chacun d'eux souhaitera disposer d'un fantassin léger pour l'accompagner et porter son grand bouclier. Les arbalètriers possèdent des armes de poing et combattent comme des fantassins légers, lorsqu'ils sont au corps à corps.

Archer (arc court) : Ces troupes ne combattent pas comme de l'infanterie quand elles n'utilisent pas leur arc, à moins d'être dans une situation désespérée. En ultime recours, elles emploieront alors des épées courtes, des hachettes, ou des armes similaires. Si vous le souhaitez, certains types (à l'instar des guerriers vikings du passé) peuvent être d'une qualité exceptionnelle. Dans ce cas, elles demanderont sans doute, les salaires des spécialistes de l'arc long.

Archer (arc long) : Ces troupes sont à même d'opérer comme l'infanterie légère lorsqu'elles n'utilisent pas leur arc. Elles peuvent employer n'importe quelle arme courante, car elles sont vigoureuses et en bonne condition physique.

Artilleur : Ces troupes sont nécessaires pour utiliser tout lanceur de projectile de taille supérieure à celle d'une arbalète lourde. Elles combattront comme de l'infanterie légère dans des situations désespérées.

Capitaine : Un capitaine n'est rien d'autre qu'un chef, un guerrier du 5ème, 6ème, 7ème ou 8ème niveau (d10 ; 1-4 = 5ème, 5-7 = 6ème, 8-9 = 7ème et 0 = 8ème), mais *incapable* de progresser. Un capitaine peut commander autant d'hommes (par vingtaines) qu'il a de niveau compétent (un 5ème niveau commandera donc 100 soldats). De plus, le niveau du capitaine détermine le nombre des lieutenants qu'il peut commander efficacement, à l'exclusion des sergents et des auxiliaires (serviteurs, cuisiniers, etc). Le coût mensuel d'un capitaine est de 100 po par niveau.

Cavalier, arbalètrier : Tous ces soldats sont munies d'arbalètes légères dans la mesure où les armes lourdes ne sont pas utilisables à cheval. Ce sont des troupes légères qui peuvent porter n'importe quelle armure et combattre avec des armes de poing uniquement lorsqu'elles y sont forcées.

Cavalier, archer : Ces troupes légères sont généralement des nomades, indisciplinés et prédisposées au pillage. Elle ne combattent en mêlée que si la situation les y oblige. Elles portent des armures de cuir, des broignes ou des cottes de mailles, et des petits boucliers dont ils ne se servent pas lorsqu'ils bandent leurs arcs.

Cavalier, léger : Ces troupes ne sont pas entrainées à combattre en ordre ou en formation serrée. Elles ne sont utiles que pour le harcèlement.

Cavalier, lourd : Ces soldats sont entraînés à manœuvrer en formation serrée, étrier contre étrier. Ils sont à même d'utiliser la plupart des armes habituelles des cavaliers.

Cavalier, moyen : Similaires aux cavaliers lourds, ils sont capables d'évoluer en formation, mais ce sont généralement des hommes de gabarit moindre sur des chevaux plus légers, dont l'ordre n'est pas aussi serré que chez leurs compagnons.

Fantassin, lourd : Ces soldats sont entraînés à combattre en formation serrée, quelle que soit leur armure. L'armement typique se compose d'une épée et d'un bouclier, d'une hache d'armes et d'un bouclier, d'armes d'hast, etc.

Fantassin monté, léger ou lourd : Ces troupes sont simplement de l'infanterie montée, à même de se déplacer à cheval mais incapables de combattre comme la cavalerie. Elles se rendent au combat à cheval et mettent pied à terre pour combattre. Des provisions doivent être préparées pour l'entretien des chevaux, sinon les soldats laisseront 25 % de leurs effectifs en arrière pour s'en occuper.

Fantassin, piquier : Ces soldats sont des fantassins lourds, spécialement entraînés pour manœuvrer et combattre avec des piques. Les piquiers mercenaires sont de très bonne qualité (à la différence de la milice et des troupes de conscrits ou d'enrôlés). Des fantassins lourds peuvent être placés au centre d'une formation de piquiers de 100 hommes, de plus ces soldats ont été entraînés au moins deux mois avec les piquiers.

Fantassin, voltigeur : Ces soldats ne combattent pas en formation serrée et sont utiles dans les terrains accidentés, boisés, etc.

Frondeur : Entraînés depuis leur plus tendre enfance (comme les utilisateurs d'arc long), il est rare de les rencontrer. Ils peuvent uniquement porter du cuir (y compris du cuir clouté), le hoqueton, ou la broigne, et peuvent utiliser des petits boucliers durant le tir. Toujours inclus dans les voltigeurs, ils ne combattent qu'avec des armes de mêlée légères (épée courte, hachette, dague et massue).

Lieutenant : Il assiste le capitaine ou le chef de la troupe et son niveau de guerrier varie entre le 2ème (d10 ; 1-7) et le 3ème (d10 ; 8-0). Il peut commander autant d'hommes (par dizaines) qu'il a de niveaux, à l'exclusion des sergents. Un lieutenant sous les ordres d'un capitaine accroît le nombre d'hommes que celui'-ci peut effectivement contrôler et commander. Le niveau du lieutenant est égal au nombre de sergents qu'il dirige, en plus de ceux affectés à la direction des troupes (donc 2 ou 3 sergents pouvant effectuer des missions spéciales). Le coût mensuel d'un lieutenant est de 100 po par niveau. Ils ne peuvent pas progresser en niveaux.

Sapeur/mineur : Ces troupes sont requises pour montés les opérations militaires qui mettent en scènes des machines de siège, des tours, des tranchées, etc. Bien que ne combattant que pour défendre leurs vies, ils sont considérés comme des fantassins lourds. Ils ne portent que des armures légères en raison de leurs occupations (cuir ou cuir clouté en activité).

Sergent : Un sergent dirige un petit corps de troupe. Tous les sergents sont de 1er niveau et bloqués en expérience. Un sergent peut commander jusqu'à 10 hommes d'armes en tant qu'unité indépendante ou s'assurer que les hommes obéissent aux ordres d'un lieutenant ou d'un capitaine. Il faut, au minimum, un sergent pour 10 soldats réguliers, et cela peut aller jusqu'à 1 pour 5. Le coût mensuel d'un sergent est 10 fois supérieur à celui des troupes qu'il dirige, aussi il faut compter 60 po pour un sergent de cavalerie lourde et seulement 10 po pour un sergent d'infanterie légère.

Soldats non-humains :

Il existe différentes sortes de troupes non-humaines disponibles pour des tâches de mercenaires, mais tout dépend de la toile de fond de votre campagne. Il est généralement conseillé de ne pouvoir les enrôler que dans les endroits où elles vivent, et à condition que le personnage défende leur cause, éponge les idéaux (alignement, religion, etc.) ou soit un héros de leur race. Le type des soldats dépend uniquement de la race (consulter le **MANUEL DES MONSTRES** à ce propos). Les moins intelligents serviront pour le tarif usuel moins 10 à 60 %, mais ces créatures malveillantes s'attendront sans doute à piller et violer librement dès que l'occasion se présentera. De plus, ils tueront (probablement pour les dévorer) les prisonniers. Les nains serviront au double du prix normal, ou au prix normal, si, de toute évidence, ils aident un champion de leur cause et de leur peuple. Les gnomes et les petites-gens n'accepteront que dans le dernier cas. Les elfes sont difficiles à manier, car ils peuvent aussi bien combattre leurs ennemis jurés ou pour une cause, mais probablement dans les deux cas à des tarifs plus élevés ou au prix de considérations spéciales. Les demi-humains, comme les demi-elfes ou les demi-orques, se trouvent soit parmi les contingents humains, soit avec les membres de la race dont ils sont en partie issus. Les différents soldats non-humains qu'il est possible de rencontrer sont :

goblours	petites-gens
nains	hobgobelins
elfes	kobolds
gnolls	hommes lézards
gnomes	orques
gobelins	

Emploi journalier : Les serviteurs experts ne sont habituellement pas enclins à s'engager pour des périodes au moins inférieur à un mois. Il est possible de louer les services d'hommes d'armes, mais en aucun cas ceux d'un capitaine, d'un lieutenant ou d'un sergent. Ils reconnaissent les missions hasardeuses, et se font payer le tarif mensuel à la journée. Le nombre de soldats qui acceptent de travailler au jour le jour est considérablement restreint. Si les PJ en perdent durant une aventure, il est peu probable d'en dénicher de nouveaux.

COMPAGNONS D'ARMES

Les compagnons d'armes, masculins ou féminins, sont fort recherchés par les joueurs perspicaces, car ils signifient souvent, à long terme, la différence entre la réussite et l'échec. Ils sont utiles dans les aventures individuelles pour déjouer les machinations des personnages rivaux, apportent une force supplémentaire au personnage et à sa forteresse et, finalement, permettent de participer à des aventures quand le personnage principal n'est pas disponible. Du fait de cette utilité et de leur profond dévouement, des limitations de charisme existent quant au nombre de suivants dont peut disposer un personnage. Sachant cela, la véritable question est pour le MD de savoir qui va être attiré, où les trouver, quand vont-ils arriver et quel en sera le prix ? Pour des réponses détaillées à tout ceci, voir ci-dessous.

Niveau d'un compagnon d'armes potentiel :

En général, seuls les personnages de 1er niveau se mettront au service d'un PJ. (Si le PNJ a déjà obtenu au minimum un niveau, où est son intérêt à se mettre sous la protection d'un autre?!) Si le PJ en quête d'un compagnon d'armes est au dessus du 6ème niveau, il existe 10 % de chances pour que celui-ci soit au 2ème niveau et ait été attiré par la renommée du personnage. Si le PJ est au dessus du 11ème niveau, il y a alors 25 % de chances d'être du 3ème niveau, 25 % d'être du 2ème et 50 % de n'être que du 1er.

Race d'un compagnon d'armes potentiel :

Celle-ci est fonction de l'endroit où le PJ effectue ses recherches, de la répartition raciale de la région, de la race du futur maître et de la manière employée.

Lieu des recherches et distribution raciale : La surface du territoire sur lequel se déroulent les recherches est importante car elle conditionne les races susceptibles d'être intéressées. Déterminez les pourcentages de race de la région et groupez-les par incréments de 5 %. Par exemple, une grande cité de 25.000 habitants peut être peuplée à 80 % d'humains, 10 % de demi-orques et les 10 % qui restent regroupant les autres races (nains, elfes, gnomes, demi-elfes et petites-gens).

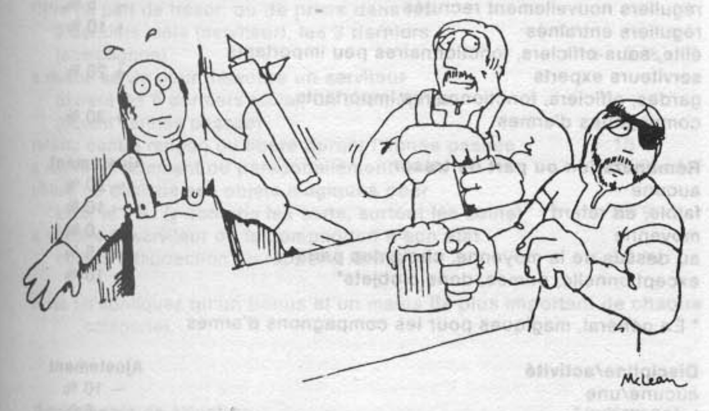
Spécifications de race : A moins qu'il soit expressément spécifié que seules certaines races d'aventuriers sont souhaitées ou exclues, toute la population dans son ensemble est éligible et l'échantillonnage des candidats se fera de façon aléatoire.

Nombre des compagnons d'armes potentiels : Un humain ou demi-orque sur 100 sera capable d'avancer en niveaux (1 sur 50 pour les autres races). Mais dans la mesure où la plupart de ces personnages ne seront pas de bas niveau et auront déjà une position qui les satisfait (les humains plus que tous les autres, à moins que l'évolution de la région ne se fasse sur une base non humaine), seul 1 habitant sur 1.000 environ sera intéressé par une offre d'emploi comme compagnon d'armes. Note : Cette proportion doit être ajustée par le MD en fonction du lieu. Dans le cas d'un endroit foncièrement propice à l'aventure, la probabilité peut monter jusqu'à 1 pour 200 tandis que dans une région calme et colonisée, elle peut alors décroitre.

Localisation effective des compagnons d'armes : Bien qu'il puisse exister 25 compagnons d'armes potentiels ou plus dans la ville de 25.000 habitants décrite plus haut, le PJ désireux d'en engager un ou plus doit être capable de joindre les PNJ et de les prévenir qu'une place est vacante. Pour diffuser cette information plusieurs méthodes peuvent être utilisées individuellement ou conjointement :

Méthode	Coût	Efficacité
AFFICHAGE DANS LES LIEUX PUBLICS	50 po	10 % - 40 %
LOCATION D'UN HÉRAULT	10 po	1 - 10 %
LOCATION D'AGENTS RECRUTEURS	300 po	20 % - 50 %
FRÉQUENTATION DES TAVERNES ET DES AUBERGES	spécial	spéciale

Chaque méthode ne peut être essayée qu'une fois par mois avec une chance de succès. Réduisez le pourcentage de réussite de chacune de 5 % lorsqu'elles sont utilisées conjointement pour refléter la redondance des tentatives. Le coût "spécial" de la fréquentation des tavernes et des auberges conjugue le prix d'une tournée générale et la somme versée au tavernier pour qu'il parle aux aventuriers de l'employeur potentiel. Pour chaque dépense de 10 po (maximum 50 po), il y a 1 % - 4 % de chances de contacter un compagnon d'armes. Un maximum de 10 établissements peuvent être



"DAVE, UN AUTRE VERRE POUR LE BARBARE DU COIN ! VIIITE !"

ainsi visités, mais, pour chacun d'eux, l'effet des autres est réduit de 1 %. En conséquence, le PJ doit offrir au moins 20 po aux aubergistes et aux taverniers s'il compte user de cette méthode dans plusieurs établissements. **Exemple :** le PJ décide d'entreprendre un grand battage pour trouver un compagnon d'armes. Il fait poser des affiches avec un taux d'efficacité de 30 %, engage un hérault (3 %), loue les services d'agents recruteurs (30 %) et dépense 500 po dans dix tavernes différentes (15 % en moyenne, toutes déductions faites). La couverture totale donne donc : 30 % + 3 % + 30 % + 15 % = 78 % - 15 % (utilisation de 3 méthodes en plus de la première à – 5 % chaque) = 63 % d'efficacité. On considère que 65 % de tous les compagnons d'armes potentiels vont se rendre auprès du PJ pour examiner son offre. Quel que soit le résultat final, il est alors multiplié par le nombre total des PNJ disponibles en tant que compagnons d'armes possibles. Utilisez les pourcentages raciaux, à moins qu'un secteur présentant une forte concentration d'une race n'ait été négligé par les méthodes d'information des PNJ potentiels.

Durée du temps de réponse :

Il faudra entre 2 et 8 jours pour que tous les compagnons d'armes potentiels et intéressés se rendent auprès du personnage et postulent pour la place. Au cours de cette période, le personnage ne doit pas bouger du lieu de rendez-vous. Dans le cas contraire, tous ceux qui se présenteront un jour où il sera absent, repartiront pour ne plus revenir. Une fois le nombre total des candidats déterminé, divisez-le par le nombre de jours (2-8) pendant lesquels circule la rumeur concernant l'emploi; vous obtiendrez ainsi le nombre d'arrivants par jour. Les restes indivisibles arrivent toujours le premier ou le second jour).

Traitement d'un compagnon d'armes potentiel :

Lors de l'arrivée d'un candidat, il est jugé fort mal élevé de lui lancer des sorts (sauf éventuellement la *détection du bien/mal* et la *perception des alignements)*, et, bien entendu, de le fouiller. Les questions directes concernant l'alignement et la religion sont difficilement tolérées.

Classes des compagnons d'armes potentiels :

Sur le nombre total des candidats à même de monter en niveaux, la répartition est la suivante :

CLERCS	20 % (d6; 1 = druide)
GUERRIERS	44 % (d10; 1 = ranger, 2 = paladin)
MAGICIENS	20 % (d6; 1 = illusionniste)
MOINES	1 %
VOLEURS	15 % (d6; 1 = assassin)

Les candidats non-humains ont deux classes si deux caractéristiques majeures sont supérieures à 14, trois classes si trois caractéristiques sont au dessus de ce chiffre. **Exception :** les races ne pouvant mener que 2 professions simultanément ne présenteront aucune différence et, quels que soient leurs tirages, ne peuvent exercer plus de classes que ce qui est expliqué dans **LE MANUEL DES JOUEURS.**

Coût d'un emploi accepté :

En plus des sommes dépensées pour rassembler les candidats, le personnage joueur désirant s'assurer les services d'un ou de plusieurs compagnons d'armes doit être prêt à faire une offre substancielle tenant compte des considérations suivantes :

Paiement initial : On ne peut proposer moins de 100 po par niveau du candidat. Cela donne une base d'intérêt de 25 % pour accepter la proposition. Pour chaque somme supplémentaire de 100 po, l'intérêt augmente de 10 % jusqu'à un maximum de 55 %).

Equipement : Le PJ doit fournir au candidat un équipement complet en fonction de sa classe. Tout objet magique augmente l'intérêt d'un candidat de 15 % (hormis les flèches, sauf par série de 5), à condition qu'il puisse utiliser.

Logis et entretien : Le PJ doit fournir au compagnon potentiel un lieu d'habitation correct et s'engager à le nourrir et le vêtir gratuitement. Cette offre n'ajoute que 5 % à l'intérêt mais, au cas où elle ne serait pas formulée, celui-ci diminue de 25 %.

Activités et partage : Le personnage doit spécifier ce qu'il attend du candidat et les devoirs et le statut qui lui seront octroyés. Il doit aussi informer le compagnon potentiel du montant de la part des trésors qui lui sera réservée (y compris en ce qui concerne les objets magiques) au terme d'une aventure.

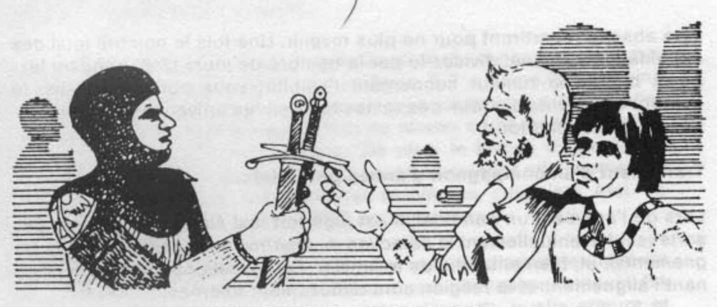
Caractéristiques d'un compagnon d'armes : Les caractéristiques d'un compagnon d'armes PNJ, ainsi que son alignement, sont traités dans le chapitre consacré à la **PERSONNALITÉ DES PERSONNAGES NON JOUEURS.** C'est à vous de trouver la meilleure manière de révéler ces informations au PJ, une partie en précisant ce qui est "visible", l'autre en jouant le rôle du candidat. N'oubliez pas que le PNJ peut s'offenser de questions précises que poserait le personnage.

Acceptation de l'emploi :

Quand l'intérêt de base et les caractéristiques sont déterminés, tirer un d100 pour voir si le PJ émet le désir d'accepter le candidat comme compagnon d'armes. Ajouter d'abord l'ajustement aux réactions du charisme du PJ à l'intérêt de base. Si le résultat est inférieur ou égal à cette somme, le PNJ consent à entrer au service du personnage.

Equipement d'un compagnon d'armes :

Tous les candidats ne viennent qu'avec leurs vêtements ordinaires pour tout bagage. Malgré quelques pièces de cuivre et d'argent au fond de leur bourse, ils ne possèdent absolument aucun équipement de valeur (armes, armure). Leur état désespéré est, en fait l'une des motivations principales qui les pousse à devenir le compagnon d'un PJ célèbre.



Z'AVEZ PAS LA MÊME EN + 5 ?

Compagnon d'armes exceptionnel :

En quelques occasions, un PJ capturera ou aura en son pouvoir des personnages au dessus du 2ème niveau. Ceci reste en soit sans conséquence, mais que faire si le PJ offre une place de compagnon d'arme à l'autre individu ?

1. Si le PNJ a plus de deux niveaux que le personnage, il n'acceptera que le statut d'associé, probablement pour une seule aventure ou entreprise (deux au maximum), et ce quel que soit le montant de la proposition.

2. Si le PNJ a au maximum deux niveaux en plus ou en moins que le personnage, il ne prendra en considération que les offres visant à devenir un serviteur temporaire ou un associé pour 1 à 4 semaines ou aventures.

3. Si le PNJ a au minimum trois niveaux de moins que le personnage, il prendra l'offre en considération mais toute la procédure habituelle de proposition et d'acceptation doit être conduite comme énoncé plus haut. Si l'offre est forcée ("sinon je te tue", etc.), la loyauté de ce compagnon sera celle d'un *esclave*. Autrement, elle sera celle d'un captif engagé, à moins qu'une somme considérable ou des perspectives de magie ne rentrent en ligne de compte.

De tels individus sont les seules exceptions à la règle qui veut que les compagnons d'armes arrivent sans équipement, dans la mesure où ils peuvent être considérablement nantis.

LOYAUTÉ DES COMPAGNONS D'ARMES ET DES SERVITEURS, OBÉISSANCE ET MORAL

La loyauté de tous les PNJ associés à un personnage donné dépend de plusieurs facteurs dont le plus important reste avant tout le charisme du personnage. Cette loyauté initiale est modifiée par les événements ultérieurs et les relations suivies entre le maître et ses subordonnés (compagnons d'armes et serviteurs). La loyauté prend toute son importance dans les situations délicates, que ce soit un infâme complet interne, le défi d'un rival, ou lors d'une aventure ou d'une guerre. Les situations typiques qui requièrent un tirage de loyauté, d'obédience ou de moral sont émunérées ci-dessous. Ces tirages sont déterminés en fonction des ajustements sur la loyauté de base (variable selon le charisme du personnage). Le total définitif est comparé avec le résultat du dé. Si ce dernier est supérieur, les individus en questions se montrent déloyaux, désobéissants ou couards.

SITUATIONS TYPIQUES DE TIRAGE DE LOYAUTÉ, D'OBÉISSANCE ET DE MORALE

Situation	Conséquence d'un échec
corruption	coopération
témoignagne contre le seigneur	témoigne
possibilité de vol	vol
laissé seul et face à un potentiel	désertion
abandonné	désertion
ordre dangereux	refus
ordre héroïque	refus
ordre dangereux et héroïque	refus
ordre de sauver des membres du groupe	refus
ordre de sauver le seigneur	refus
en combat avec un adversaire dangereux	fuite
seigneur immobilisé ou mort	fuite
offre de reddition	reddition
encerclé par un ennemi supérieur	reddition
ordre d'utiliser un objet magique personnel	refus

LOYAUTÉ DE BASE : 50 % +/− ajustement de charisme.

COMPAGNONS D'ARMES (LOYAUTE)

LOYAUTÉ DES COMPAGONS D'ARMES ET DES CRÉATURES ALLIÉES

Loyauté Ajustée	Loyauté
moins de 01	aucune - cherche à tuer, capturer, blesser ou déserter à la première opportunité.
01-25	déloyal - cherche toujours à satisfaire son propre intérêt, quelles que soient les circonstances
26-50	faible - cherche à satisfaire son intérêt au premier signe de faiblesse
51-75	moyenne - soutient si le danger n'est pas trop grand
76-00	loyal - cherche toujours à défendre la cause de son seigneur, même en courant de grands risques
plus de 00	fanatique - sert le seigneur sans poser de question, et prêt à sacrifier sa vie sans hésitation.

AJUSTEMENTS À LA LOYAUTÉ DE BASE :

Engagement ou association	Ajustement
capturé et engagé	− 15 %
compagnon d'armes	+ 5 %
esclave	− 30 %
mercenaire	0 %
mercenaire (courte période)	− 5 %
PNJ associé	− 10 %

Durée d'engagement ou d'association*	Ajustement
moins de 1 mois	− 5 %
moins de 1 an	+ 0 %
1 à 5 ans	+ 10 %
plus de 5 ans	+ 25 %

* Ceci inclut les interruptions entre les périodes de service et le temps écoulé depuis que l'individu est connu du personnage.

Niveau d'entraînement ou statut	Ajustement
sans entraînement ou paysan	− 25 %
peu d'entraînement ou troupes levées	− 15 %
réguliers nouvellement recrutés	− 5 %
réguliers entraînés	+ 10 %
élite, sous-officiers, fonctionnaires peu importants	
serviteurs experts	+ 20 %
gardes, officiers, fonctionnaires importants, compagnons d'armes	+ 30 %

Rémunération ou part de trésor	Ajustement
aucune	− 20 %
faible, en retard	− 10 %
moyenne	0 %
au dessus de la moyenne, choix des parts	+ 5 %
exceptionnelle, primes, dons d'objets*	+ 10 %

* En général, magiques pour les compagnons d'armes

Discipline/activité	Ajustement
aucune/une	− 10 %
laxiste/faible	− 5 %
ferme et dure/occasionnelle	0 %
ferme et juste/répétée	+ 10 %

Traitement général	Ajustement
inhumain et impitoyable	− 25 %
cruel et dominateur	− 10 %*
indifférent ou inconstant	− 5 %
juste et constant	+ 10 %
juste, bon et constant	+ 15 %

* S'applique uniquement lorsque le seigneur est absent, immobilisé ou mort. S'il est proche et en poste, les − deviennent des +. Dans les autres cas, transformer en 0 % (peur).

Préférence raciale	Seigneur	Groupe associé
antipathie	− 5 %	− 10 %
bienveillance	+ 10 %	+ 5 %
haine	− 20 %	− 15 %
neutralité	0 %	0 %
préférence	+ 20 %	+ 15 %
tolérance	0 %	− 5 %

NOTE : Les ajustements de préférence sont cumulatifs, mais uniquement en ce qui concerne le seigneur et ses associés. Dans le groupe, seul le plus détesté ou le plus apprécié entre en ligne de compte.

Facteurs d'alignement	Seigneur	Groupe associé
L'alignement est :		
différent d'une place	0 %	0 %
différent de deux places	− 15 %	− 5 %
différent de trois places	− 35 %	− 20 %

Exemples : loyal mauvais - loyal neutre : une place

loyal mauvais - loyal bon : deux places

loyal mauvais - chaotique bon : trois places

Alignement du seigneur	Ajustement
loyal bon	+ 15 %
loyal neutre	+ 10 %
loyal mauvais	+ 5 %
neutre bon	0 %
neutre	0 %
chaotique bon	− 5 %
chaotique neutre	− 10 %
neutre mauvais	− 15 %
chaotique mauvais	− 20 %

Considérations spéciales	Ajustement
assassinat d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle devant témoin(s)	− 40 %
torture d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle devant témoin(s)	− 30 %
rumeur d'assassinat/abandon d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle	− 20 %
parjure ou déserteur	− 15 %
rumeur de torture d'un compagnon ou d'un serviteur fidèle	− 10 %
renvoi de compagnon ou de serviteur fidèle sans raison	− 5 %
Offre de part de trésor, ou de prime dans les 2 derniers mois (serviteur), les 3 derniers (compagnon)	+ 5 %
a risqué sa vie pour défendre un serviteur (durant les 6 derniers mois), un compagnon (durant l'année passée)	+ 10 %
retenu contre rançon ou libéré durant l'année passée	+ 15 %
a sauvé directement ou personnellement la vie	+ 25 %
utilisé ou diminué ses objets magiques pour aider le PNJ (y compris les sorts, surtout les soins)	+ 25 %
a ramené le serviteur ou le compagnon à son état normal (*résurrection* ou *rappel à la vie*)	+ 50 %

Note : n'appliquez qu'un bonus et un malus (le plus important de chaque catégorie).

Ajustements de situation	Ajustement
seigneur mort ou encerclé et débordé par le nombre	− 25 %
seigneur hors de combat	− 15 %
chaque compagnon mort ou hors de combat	− 5 %
chaque dé de vie ou niveau mort ou hors de combat, ami	− 3 %
chaque dé de vie ou niveau en vie, ennemi	− 1 %
chaque dé de vie ou niveau mort ou hors de combat, ennemi	+ 1 %
chaque dé de vie ou niveau en vie, ami	+ 2 %
chaque compagnon d'armes présent, en vue et en vie	+ 5 %
seigneur présent, en vue et en vie	+ 15 %

Quand toutes les modifications ont été effectuées, ajustez la loyauté de base et tirez un dé de poucentage. (Si vous êtes sûr de vous, la plupart de ces facteurs seront évidents sans vraiment les vérifier les uns après les autres, simplement en ne laissant rien au hasard des relations avec le personnage ou le groupe et en les laissant agir comme il convient. Mais il est important que, jusque là, vous vous familiarisiez avec cette procédure et l'utilisation de ces tableaux).

Ces règles doivent être utilisées en conjonction avec celles du **Moral** dans le chapitre **COMBAT**.

TEMPS

LE TEMPS EN CAMPAGNE

Le temps de jeu est de la plus haute importance. Le fait de ne pas suivre soigneusement la trame temporelle des personnages entraîne de graves anomalies dans le jeu. Le passage régulier du temps donne sa signification à la récupération des points de vie. De la même manière, le temps passé en aventure dans des zones sauvages et reculées éloigne les personnages de leurs bases d'opération, qu'il s'agisse de chambres louées ou d'une place forte fortifiée. C'est au cours de la fabrication des objets magiques que le temps est le plus certainement crucial, car aucune aventure ne peut être entreprise durant cette période. Le temps compte aussi pour les passages de niveau, l'apprentissage de nouvelles langues et beaucoup d'autres choses encore. Toutes ces exigences en matière de temps de jeu obligent les joueurs à faire des choix, et font que leurs jours (en ce qui concerne le jeu) sont comptés.

Une des choses mise en valeur dans le jeu d'origine de **D & D** était de noter le temps de jeu qui s'écoule pour chaque personnage d'une campagne. Elle est encore plus cruciale dans le cadre des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** : VOUS NE POUVEZ PAS DIRIGER UNE CAMPAGNE INTÉRESSANTE SI VOUS TENEZ AUCUN COMPTE DU PASSAGE DU TEMPS.

Utilisez une manière de regrouper les jours qui vous semble la plus opportune pour votre environnement. Notre système réel (semaines de 7 jours, mois de 31, 30 ou 28/29 jours) peut fort bien convenir. Mais rien ne vous empêche d'en choisir un différent qui vous satisfasse et qui soit jouable. L'important, pour la campagne, est de maintenir une sorte de calendrier cohérent où sont répertoriés les actions et les destinations des personnages et de leurs compagnons d'armes.

Pour le plaisir de l'exemple, supposons que votre campagne deébute le premier jour de l'an 1000. Quatre personnages participent à la première aventure qui dure 50 jours (6 jours d'aventure effective et 44 consacrés au repos et à d'autres activités). A ce moment, deux autres joueurs s'intègrent dans le jeu et un des premiers décide d'aller consulter un oracle après avoir engagé un compagnon d'armes elfe. Les trois autres "anciens" refusent de partir en aventure avec les nouveaux arrivants. Ainsi donc le 51ème jour, le personnage du joueur A part en voyage, ceux de B, C et D se reposent sur leurs lauriers, et ceux de E et F pénètrent dans le donjon. Ces derniers consacrent la majeure partie de la journée à survivre et s'en tirent suffisamment bien pour se reposer deux jours avant de refaire une tentative. En ce 54ème jour, ils tombent sur le monstre le plus affreux du premier niveau du donjon, le surprennent, parviennent à le tuer et ressortent en ayant récupéré du même coup un trésor appréciable. Vous finissez la séance. Quatre jours (réels) plus tard (il est plus simple de considérer 1 jour réel = 1 jour en temps de jeu quand la partie ne reprend pas), le 55ème jour, les personnages de B, C et D entrent à leur tour dans le donjon et découvrent que l'endroit sur lequel ils avaient jeté leur dévolu a déjà été nettoyé par E et F. S'ils étaient venus le jour suivant la dernière séance (le 52ème jour de jeu), et avaient entrepris la même chose, ils auraient démasqué le monstre et peut-être emporté le butin ! Que faire à ce propos ? Que faire aussi en ce qui concerne A et son camarade aux oreilles pointues au loin pour voir l'oracle ?

Les inactifs doivent être pénalisés, mais d'un autre côté, les hyper-actifs ne peuvent recevoir le monde sur un plateau d'argent. En dépit des différences de temps, les activités des nouveaux venus dans la campagne sont considérées comme valides car la destinée a décrétée que le monstre en question ne pouvait pas être la victime de B, C, et D. Par conséquent, elle était ailleurs (mais bien vivante) quand ils ont visité son repaire le 52ème jour, mais de retour le 56ème. Etre ainsi *conscient* des différences de temps vous permettra d'éviter de GROS problèmes. Vous saurez quand un groupe est déjà allé bien assez loin en temps de jeu dans une aventure pour tout stopper. Ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne les aventures en ville/donjon.

Revenons au personnage A et à son compagnon elfe, qui ont entrepris le 51ème jour un périple vers une lointaine source de renseignements surnaturelle. Ils voyagent durant 11 jours, visitent l'oracle et restent sur place 3 jours et, merveille des merveilles, ne mettent que 11 jours pour revenir. Ce qui nous donne, tout compris, un total de 25 jours (en comptant le 51ème jour du départ) et ils reviennent "chez eux" le 75ème jour. Puis, après sans doute un bref repos, ils repartent en aventure le 77ème jour. Si vous jugez que ce genre de situation ne présente aucune anomalie dans le cadre d'une seule séance, alors le personnage A et son compagnon sont prêts à jouer à la même date de jeu que les autres. Sauf que A en est au 77ème jour, B, C et D au 54ème et E et F au 58ème. Le groupe du milieu doit partir seul ou choisir de "patienter" pour attendre A ou E et F, ou même les deux groupes, ou encore entreprendre seul une aventure, très courte, en termes de temps de jeu en tirant avantage de leur situation temporelle. Les autres options impliquent que les joueurs, solitaires ou dans le même groupe temporel, partici-

pent à des aventures en extérieurs. Dans un tel cas où les joueurs isolent leurs personnages les uns des autres, vous êtes dans l'obligation de prévenir les participants potentiels à une séance de la présence d'un hictus ? qui obligera seulement certains d'entre eux à jouer ensemble dans la mesure où leurs personnages respectifs sont incapables de localiser leurs compagnons des autres groupes. Ils doivent être informés à ce moment-là des possibilités qui leur sont offertes et si les joueurs B, C et D décident de ne pas profiter de leur position, le temps s'écoulera plus rapidement pour eux dans la mesure où vous devez autoriser les autres participants à partir en aventure (à l'intérieur du donjon s'ils le souhaitent). Ainsi, les joueurs E, F ont le choix d'attendre le retour de A ou d'entreprendre des aventures ne concernant qu'eux. En fait, le joueur A est hors course jusqu'au moment où le temps de jeu principal aura atteint le 75ème jour, où il pourra reprendre contact avec les autres, ou jusqu'à ce que d'autres personnages se mettent en rapport avec lui après sa visite à l'oracle dans la mesure où, bien entendu, rien d'important ne sera arrivé sur le chemin du retour.

En fait, la clé est la significtion relative des actions des joueurs dans la trame temporelle. Le temps se compte généralement un jour pour un tour pour X minutes réelles en cours de séance. Les joueurs qui décident de retirer leur personnage de la zone principale d'activité constateront que "bien des choses sont arrivées durant leur absence", dans la mesure où les aventures dans des contrées sauvages font inévitablement défiler les jours avec rapidité tandis que celles qui se déroulent avec une échelle réduite à l'intérieur de donjons peuvent durer plusieurs séances au cours d'un mois ou deux de temps de feu. Cela peut signifier bien sûr, que certains joueurs loin de chez eux devront retourner "patienter" quelques temps dans leurs foyers ou poursuivre leurs aventures dans des régions barbares ou bien peut-être (si vous êtes gentil) dans un donjon éloigné. Dans le cas contraire, ils seront par la force des choses exclus des séances de jeu qui se déroulent à des moments où ils errent à travers la campagne à faire d'autres choses. Cette dernière sanction s'applique très certainement aux personnages qui apprennent une nouvelle langue, étudient et s'entraînent pour passer de niveau ou se sont retirés quelque part pour fabriquer des objets magiques.

A un certain moment, les plus sédentaires seront contraints de s'aventurer dans lds contrées sauvages pour satisfaire leurs besoins, accomplir une quête religieuse ou magique, ou encore échapper éventuellement à la colère de quelque chose qu'il vaut mieux éviter. Les lignes du temps des divers personnages vont diverger, se rencontrer et diverger à nouveau au fil des années de jeu. C'est ce qui ajoute de l'intérêt à une campagne et aide à forger l'histoire de votre environnement. Les groupes de joueurs ont tendance à se séparer pendant un certain temps, certains pour ne jamais revenir, mais la plupart regagnent le bercail pour former de nouvelles bandes. Alors que les personnages engagent des compagnons d'armes, les meilleurs joueurs exprimeront le désir de camper indépendamment certains d'entre eux pendant qu'eux-mêmes, ou leur suzerain, seront absents. Ceci est tout à fait acceptable, et permet de mieux égaliser les personnages et le jeu. Les compagnons d'armes deviennent ainsi des associés (ou des rivaux), bien que quelques uns resteront de banals serviteurs falots.

Vous vous demandez peut-être pourquoi le temps est si important, alors qu'il implique de telles complications dans son décompte, impose quels joueurs pourront partir en aventure durant une séance donnée et disperse ainsi les personnages aux quatre vents. Bien, ainsi qu'il le fut signalé au début, il s'agit d'une pénalité nécessaire imposée aux joueurs pour certaines activités. Au delà de cet aspect, il donne aux joueurs un éventail de choix à faire et à en assumer les conséquences. Cette dernière facette a tendance à donner au jeu une plus grande vraisemblance, car certains personnages useront du mieux possible d'un temps précieux, d'autres le prendront à la légère et quelques uns le gaspilleront sans cesse sans en tirer aucun profit. Le temps est un autre aspect qui permet de distinguer les meilleurs joueurs. Si son décompte est indispensable comme pénalité, il l'est aussi en tant qu'additif passionnant à la conduite d'une campagne.

LE TEMPS EN DONJON

Maintenir le décompte, garder la trace du passage du temps dans un donjon (ou dans toute autre sorte d'aventure) est quelquefois difficile, mais au moins aussi important que dans une campagne. Comme mentionné précédemment, l'unité de base est le tour de dix rounds, durant chacun une minute, et six tours formant une heure. Tous les arbitres devraient tenir le compte du temps sur une feuille séparée, pointant les tours au fur et à mesure qu'ils passent (les mêlées ou toute autre action qui résulte en des fractions de tour devant être arrondies). Ceci est indispensable pour savoir quand lancer les dés pour les monstres errants et maintenir un contrôle strict de la durée des sorts (comme *bénédiction, force, rapidité*, etc.). Le MD doit aussi connaître la période écoulée depuis le dernier repos. Un groupe doit se reposer au moins un tour sur six (en raison du poids de l'équipement, par exemple) et en plus, un tour après chaque combat ou toute autre situation fatigante. Un groupe peut parfois, désirer s'arrêter et "se planquer" pour une longue période, peut-être même une nuit, afin de se reposer, reprendre des forces ou récupérer des sorts. Cela ne l'exempte pas de tirages déterminant les incursions de monstres errants, bien que leur périodicité puisse être réduite en fonction des circonstances, (des interruptions trop fréquentes empêchent de récupérer les sorts). Tenir compte du temps écoulé et des durées dans ces moments est absolument essentiel.

LES SORTS DES PERSONNAGES

ACQUISITION QUOTIDIENNE DES SORTS CLÉRICAUX

Il est bien connu de tous les joueurs expérimentés que les clers, contrairement aux magiciens, obtiennent leurs sorts par l'entremise de leurs divinités respectives. Ils acquièrent, par la méditation et la prière, les paroles recélant le pouvoir magique qui énoncent les différents sorts qu'ils peuvent utiliser, bien que, comme leurs homologues magiciens, la prononciation de ces groupes de mots-clés non seulement entraîne l'effet souhaité mais aussi les efface de la mémoire de l'utilisateur, puisque chaque groupe de sons libère une dose d'énergie. (Voir **LANCER DES SORTS**). Les relations entre un dieu et son clerc sont primordiales.

Chaque clerc doit avoir sa propre divinité ; aussi, quand un nouveau joueur choisit d'en incarner un (y compris un druide), vous devez l'informer des dieux qui existent dans votre campagne et lui permettre de choisir celui qu'il servira. Cela n'établit pas obligatoirement son alignement, et il doit aussi vous le préciser au même moment (pas nécessairement aux autres joueurs). On considère qu'avant d'accéder au 1er niveau, le PJ a reçu une instruction religieuse, servi comme novice, lu et confié à sa mémoire les préceptes et les prières à sa divinité. Le personnage devient donc un adorateur de ce dieu et il est alors à même d'agir comme un clerc. *Ce sont ces antécédents qui lui permettent d'utiliser les sorts du premier niveau.*

De plus, le service et les activités renouvelées au service de ce dieu lui permettront également d'utiliser ceux du 2ème niveau, mais il faut ensuite avoir recours à d'autres intermédiaires.

Les sorts cléricaux du 3ème, 4ème et 5ème niveau sont transmis au clerc par des serviteurs surnaturels de divinité. Par la prière et la méditation, les besoins du clerc sont compris et les sorts correspondants lui sont alors fournis.

Les sorts cléricaux du 6ème et 7ème niveau sont accordés par la communication directe avec la déité elle-même. Il n'existe, dans ce cas, aucun intermédiaire, et le clerc est en relation directe avec sa divinité qui lui donne le pouvoir spécial de lancer les sorts de ces niveaux.

Les clercs de bas niveau, donc, font uniquement appel à leur éducation, leur entraînement et leur expérience, au même titre que les clercs plus élevés lorsqu'ils renouvellent leurs sorts de premier et second niveau. Afin d'utiliser ceux du 3ème, 4ème et 5ème niveau, ces derniers doivent, par contre, entrer en communication avec les intermédiaires de leur dieu pour que les pouvoirs en question leur soient accordés à partir du plan de la divinité. Quand les clercs deviennent très puissants, ils doivent implorer leur dieu en personne pour recevoir les paroles indispensables à l'utilisation des sorts du 6ème et 7ème niveau. Il est dès lors évident que les actions des clercs doivent être conformes aux volontés divines pour que ceux-ci aient accès aux sorts supérieurs à ceux du second niveau.

S'ils n'ont pas été fidèles aux enseignements de la divinité, suivi ses préceptes, contribué librement à sa cause ou agi en accord avec les principes de la foi, il devient fort improbable qu'ils reçoivent l'aide des intermédiaires jusqu'à l'accomplissement (selon les règles) d'une expiation et d'un sacrifice. Il est évident que les clercs doivent être exemplaires dans leurs actes, expressions et attitudes quand ils osent contacter directement leur divinité!

Dans le premier cas, lorsqu'un clerc infidèle désire des sorts allant du 3ème au 5ème niveau, les intermédiaires (anges, demi-dieux ou autres) lui demanderont sûrement de passer 2-8 jours en prière, jeûne et contemplation, pour méditer sur ses transgressions, et d'accomplir ensuite les sacrifices et expiations nécessaires, avant de lui donner à nouveau et sans contrainte les sorts qu'il demande. Les sacrifices et les expiations seront probablement laissés à l'appréciation du clerc concerné, et les intermédiaires peuvent éventuellement lui fournir les sorts nécessaires à leur accomplissement. Mais le clerc a intérêt à faire le bon choix, ou il en subira les conséquences.

Dans le dernier cas où le clerc infidèle désire des sorts au-dessus du 5ème niveau, le dieu sera sûrement fort contrarié et intransigeant. La divinité (vous, le MD) citera toutes les transgressions et dictera la conduite à suivre pour regagner ses bonnes grâces. Il fournira aussi les sorts qu'il daignera considérer comme nécessaires à l'accomplissement de la mission (mais jamais plus que le clerc ne peut en disposer habituellement!) avant de pro-

noncer l'anathème sur le clerc jusqu'à ce que la rédemption soit accomplie. Cela signifie que le clerc ne pourra plus demander son aide ou celle de ses intermédiaires tant qu'il n'aura pas achevé la mission ordonnée.

Un clerc qui, à ce moment ou un autre, change de divinité, se prépare des jours difficiles. Son ancien dieu va le marquer tandis que le nouveau (et ses intermédiaires) seront soupçonneux. Une fois le changement effectué, le clerc doit alors faire preuve de la plus haute fidélité, à sa nouvelle foi sous peine d'être détruit par la volonté divine. Il y a 90 % de chances pour que l'ancien dieu ne l'accepte plus dans son clergé après une telle désertion, à moins qu'un système rédempteur spécial ne soit mis sur pied. Il n'existe aucun salut pour un clerc ayant adoré trois divinités : il est tué instantanément. Tout changement d'alignement entraînant l'adoration d'un nouveau dieu provoque d'autres conséquences, sauf si le changement est involontaire. (Voir **CHANGEMENT D'ALIGNEMENT**).

Notez que ce qui précède s'applique aussi aux paladins en ce qui concerne leurs pouvoirs clericaux et aux rangers pour leurs pouvoirs druidiques.

ACQUISITION DES SORTS DE MAGICIEN

Informez tout joueur qui a opté pour la profession de magicien qu'il vient de terminer un long apprentissage auprès d'un maître d'un niveau impensable (au moins 6ème!). Et puisque le personnage a montré qu'il était un élève relativement doué, travailleur assidu et plein de bonne volonté, le maître (ou la maîtresse selon les cas) à fait preuve de bienveillance au point de songer à un cadeau spécial pour son élève avant qu'il ne parcoure le vaste monde pour y chercher fortune! A ce instant, demandez au joueur de préparer une feuille de papier qui deviendra une liste permanente intitulée : "SORTS CONNUS DU PREMIER NIVEAU"

Alors que l'intelligence va dicter combien de sorts le magicien est capable de maîtriser (et lesquels en particulier), cette connaissance n'est pas automatique. A l'exception de ceux fort généreusement offerts par le maître, tous les autres devront être trouvés à un endroit ou un autre, puis recopiés sur le livre de sorts du personnage! Ainsi, si Redouleent l'Apprenti-Sorcier, avec 15 d'intelligence, possède à son répertoire 7 sorts et trouve un parchemin en contenant un autre, il a 65 %de chances de le comprendre. Si, bien entendu, c'est le cas, Redouleent doit le recopier dans son livre (en détruisant cette partie du parchemin par la même occasion). Il est désormais l'heureux possesseur de 8 sorts de premier niveau, 3 de moins que le maximum qu'il sera capable d'utiliser!

Revenons à cet apprentissage récemment achevé, et considérons les sorts que le vieux maître plein de sagesse a donnés à Redouleent. De toute évidence, un apprenti doit savoir *lire la magie* pour être utile à son précepteur, et cette faculté est également indispensable à quiconque embrassent cette profession. Pour ces raisons, ce sort est inscrit AUTOMATIQUEMENT sur la liste de chaque personnage. Déterminez ensuite aléatoirement un sort de chaque catégorie (offensif, défensif et divers). Redouleent, ou tout autre magicien débutant, aura à sa disposition 4 sorts (et oui!) pour chercher fortune !

Sorts offensifs	Sorts défensifs	Sorts divers
1.Agrandissement	Altération des feux normaux	Compréhension des langues
2.Amitié	Bouclier	Détection de la magie
3.Charme-personnes	Chute de plume	Ecriture
4.Lumière	Escalade d'araignée	Effacement
5.Mains brûlantes	Fermeture	Identification
6.Poigne électrique	Lumières dansantes	Invocation d'un familier
7.Poussée	Protection contre le mal	Message
8.Projectile magique	Saut	Réparation
9.Sommeil	Ventriloquie	Serviteur invisible
0.(choisir)	(choisir)	(choisir)

C'est au joueur de choisir si tel est le cas! Notez que l'*Aura Magique de Nystul* et le *Disque flottant de Tenser* doivent tous deux être découverts et ne sont jamais connus au départ. Si votre campagne est particulièrement difficile, vous pouvez permettre au joueur de choisir automatiquement et, éventuellement, autoriser un sort *défensif* ou *divers* en plus, faisant ainsi débuter le personnage avec 5 sorts.

Acquisition des sorts d'illusionniste

Les illusionnistes n'ont pas besoin du sort de *lecture de la magie*, ou équivalent, dans le cadre de leur profession. Tous les livres et les parchemins sont écrits dans un langage secret que chaque mentor enseigne à ses apprentis. Cette langue difficile et mystérieuse est le dénominateur commun à toutes les magies fantasmagoriques, et son emploi est nécessaire à la conjuration des illusions. L'obtention de la *lecture de la magie* au 14ème niveau (ainsi que plusieurs autres sorts de magicien 1er niveau) permet simplement au personnage d'utiliser des parchemins réservés aux magiciens, qui contiennent des sorts différents de ceux destinés aux illusionnistes.

Quand un illusionniste de 1er niveau reçoit son livre de sorts de son maître, celui-ci n'en contient que trois (*lecture de la magie* étant superflu). Pour les déterminer, le MD demande au joueur de lancer trois fois de suite un d12 et pointe le résultat obtenu sur le tableau des sorts de premier niveau d'illusionniste (en ignorant les tirages identiques). Si la campagne est particulièrement difficile, il peut permettre au joueur de choisir un ou même deux de ses sorts.

Les sorts en plus de ceux de départ :

Naturellement, les personnages magiciens feront tout leur possible pour acquérir des livres de sorts et des parchemins afin de complèter leurs propres grimoires. Parmi ceux qu'il aura récupérés, un magicien gagnera un sort (et un SEUL) à chaque passage de niveau. La plupart d'entre eux, par conséquent, s'emploieront frénétiquement à acheter ou extorquer des sorts aux PNJ magiciens ou même à d'autres personnages joueurs.

La manière dont vous jouez les PNJ magiciens est de la plus haute importance, et il est conseillé de suivre avec attention les suggestions émises dans le chapitre consacré aux Personnages Non Joueurs. En agissant ainsi, les joueurs découvriront qu'un magicien est incapable d'acquérir de nouveaux sorts (dans le pire des cas) à moins de les payer une somme si considérable (en argent, objets magiques ou missions à accomplir) que le jeu en vaut à peine la chandelle. Quoi qu'il en soit, il payera le prix de toute façon et cela vous aidera à maintenir un sentiment de défi et de renouvellement au sein de votre campagne en éliminant les excédents des trésors et en octroyant aux personnages des raisons de partir en aventure.

Les bons joueurs coopèreront probablement en s'échangeant des sorts jusqu'à un certain point. Vous ne devez prendre aucune sanction pour empêcher ceci, sans pour autant le suggérer ou l'encourager. Le MD doit laisser les joueurs s'arranger entre eux. Mais il en va tout AUTREMENT dans les relations avec les PNJ compagnons d'armes ou serviteurs. Ils REFUSERONT TOTALEMENT de coopérer librement avec les personnages, même avec leurs maîtres. A nouveau, ce sujet est traité dans le chapitre concernant les suggestions au MD à propos des serviteurs et des compagnons d'armes. En règle générale, ils demanderont le prix accompagné d'un bonus, quand il s'agit de leur seigneur et maître. En ce qui concerne d'autres membres du groupe (PJ ou PNJ), ils demanderont le double de la valeur, plus un considérable bonus. Par exemple, Thigru Thorkisen, magicien au service d'Olaf aux Joues Bleues, seigneur du 10ème niveau, connait le sort de *suggestion* : Halfdan le Nécromancien, l'associé d'Olaf, demande la permission de le recopier dans son livre de sort du troisième niveau. Si Halfdan a au moins fait preuve de courtoisie avec Thigru, celui-ci ne demandera en échange qu'un sort du troisième niveau, plus un autre sort et un objet magique mineur (trois potions, un parchemin contenant trois sorts ou peut-être un *anneau d'indivisibilité*). Si Halfdan a insulté Thigru par le passé, le prix sera encore plus élevé. Mais en supposant que le nécromancien a autrefois sauvé la vie du compagnon d'armes, l'échange sera alors constitué d'un sort de niveau équivalent et d'une seule potion ou d'un parchemin comportant un sort.

La personnalité du compagnon d'armes ou du serviteur peut naturellement modifier la tractation dans des limites raisonnables. Un PNJ foncièrement avare ou cupide demandera plus d'objets magiques et/ou d'or. En tant que bon MD, vous aurez défini le caractère d'un PNJ à un tel point que ce genre de problème est aisé à régler.

Enfin, les ramifications qu'impliquent la rareté des sorts sont un atout dans votre campagne, et pas seulement en matière d'excédents de trésors ou d'objets magiques. Un parchemin ne comportant qu'un seul sort revêt une importance significative pour les magiciens de la partie, surtout quand il s'agit d'un sort inconnu. L'acquisition d'un livre de sorts, dans un donjon ou ailleurs devient une bénédiction sans prix ! Les PJ et les PNJ développeront quantité d'efforts pour protéger leurs livres et leurs parchemins. Les magiciens hanteront des bibliothèques poussiéreuses et parcoureront des ouvrages aux relents de moisi dans l'espoir de glaner ne serait-ce qu'une simple incantation à ajouter à leur répertoire de magie.

RÉCUPÉRATION DE SORTS

La récupération des sorts (de clerc/druide ou de magicien/illusionniste) demande grosso modo le même laps de temps. Afin de prier et de méditer pour obtenir un nouveau sort qui en remplacera un utilisé, ou de l'étudier et de le mémoriser, il est nécessaire que le lanceur de sorts se repose et revivifie ses facultés mentales. Qu'il s'agisse d'un ou de plusieurs sorts, le temps minimum de repos complet (généralement le sommeil) est celui qui est requis pour le sort de plus haut niveau à récupérer. Les périodes minimales de repos sont les suivantes :

NIVEAU DU SORT	1-2	3-4	5-6	7-8	9
temps de repos	4h	6h	8h	10h	12h

h = heure

Par conséquent, si un clerc ou un magicien ne doit mémoriser que des sorts du premier et du second niveau, 4 heures de repos lui suffisent pour qu'il soit capable de récupérer autant de sorts que nécessaire jusqu'à la limite autorisée. Mais s'il désire en outre un sort du septième niveau, il devra se reposer 10 heures durant, même s'il s'agit du seul sort de ce type par rapport à une demi-douzaine de sorts de second niveau.

Une fois reposé, il faut consacrer un quart d'heure supplémentaire par niveau de sort en étude/prière et méditation afin de mémoriser/acquérir le sort.

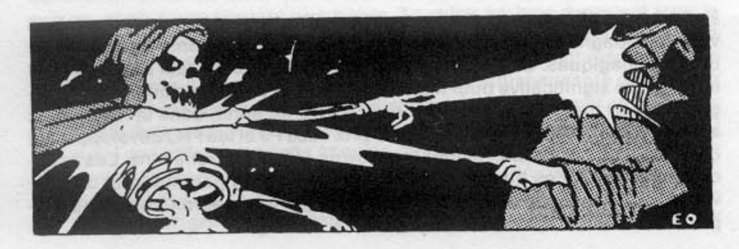
LANCER DES SORTS

Tous les sorts de clerc ou de magiciens sont similaires dans la mesure où le son des mots, conjointement à divers gestes ou attitudes (selon les cas), se charge d'énergie Positive ou Négative, originaire des Plans Matériels, qui est libérée au moment où les paroles sont prononcées et déclenche à son tour une réaction précise. Cette libération d'énergie efface les mots qui l'ont créée de la mémoire du lanceur de sorts ou de la surface sur laquelle ils étaient inscrits.

La libération tire sa puissance d'un plan du "multivers". Que le sort soit une abjuration, une conjuration, une altération, un enchantement ou tout autre type de magie, un flux d'énergie se crée tout d'abord au niveau de lanceur de sorts, puis du plan vers le point ou l'endroit que ce dernier a enchanté (ou ensorcelé). Ce courant ne provient pas du lanceur de sort en tant que tel mais de la prononciation des sons. Chacun d'eux est chargé d'énergie, laquelle est libérée à la fin du rituel de l'incantation. Ce pouvoir se connecte au plan concerné (que le magicien/clerc soit conscient ou non de sa nature et de son emplacement) pour faire fonctionner le sort. Tout ceci équivaut à brancher un radiateur : la prise de courant ne contient pas toute l'énergie capable de faire fonctionner l'appareil, mais ce sont les cables qui au bout du compte la relie au générateur principal et transportent l'électricité jusqu'à l'endroit souhaité.

De nombreux sorts requièrent également des composantes somatiques (gestuelles) parallèlement aux incantations. Les mots déclenchent le flux d'énergie magique et les mouvements des mains servent à le contrôler et le diriger. Lorsque cette puissance est libérée, elle déboule sur le Plan Matériel Primaire, en provenance du Plan Positif ou Négatif. Pour la remplacer, quelque chose doit s'échapper dans l'autre sens. La dissolution ou la destruction de composantes matérielles fournit l'énergie qui rééquilibre cet échange grâce au principe des vases communiquants. Cette destruction est quelquefois très lente, comme dans le cas du gui druidique. Les sorts sans composantes matérielles apparentes utilisent en fait l'air expiré par le magicien, au moment de la prononciation de l'incantation.

La libération de cette énergie ainsi stockée n'affecte pas dramatiquement le lanceur de sort, car il l'a accumulée pendant un certain temps avant de la projeter hors de lui. Elle provient d'une source extérieure à sa personne, non de sa propre essence vitale. Le lanceur de sort se retrouverait affaibli et pris de tremblements s'il devait extirper de son énergie personnelle ne serait-ce que la puissance nécessaire pour activer un sort de premier niveau ; toute étincelle de vie serait inévitablement soufflée par les effets d'un sort de troisième niveau...



Dans la mesure où les sorts soutirent leur énergie d'autres plans, toute incantation incorrecte a principalement deux conséquences : rien ne se passe (le radiateur est allumé mais pas branché ou vice-versa) ou le résultat n'a aucune commune mesure avec ce qui était escompté (vous avez laissé vos doigts dans la prise, fait tomber le radiateur, branché un autre appareil par mégarde). De tels cas sont détaillés dans les différentes chances d'échec des sorts. Si les joueurs s'interrogent sur le fonctionnement des sorts, ou ne s'en inquiètent absolument pas, vous pourrez sans grandes difficultés leur en expliquer les principes dans les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. En ce qui concerne les lectures sur ce sujet, vous pouvez recommander aux participants à votre campagne UN MONDE MAGIQUE, CUGEL L'ASTUCIEUX de Jack Vance CUGE SAGA.

LANCEURS DE SORTS TRIBAUX

Les lanceurs de sorts tribaux se trouvent parmi les races suivantes : GOBLOURS, HOMMES DES CAVERNES, ETTINS, GÉANTS, GNOLLS, GOBELINS, HOBGOBELINS, KOBOLDS, HOMMES LÉZARDS, OGRES, ORQUES, TROGLODYTES ET TROLLS. Ils sont divisés en deux types, les **Chamans** et les **Hommes-médecine**.

Les **Chamans** sont des clercs du 7ème niveau au moins. Ils n'ont à leur disposition que les sorts suivants (et leurs inverses s'ils existent) :

Premier niveau	**Troisième niveau**
apaisement	*désenvoûtement*
détection de la magie	*dissipation de la magie*
détection du mal	*guérison de la cécité*
lumière	*guérison des maladies*
protection contre le mal	*localisation d'objets*
soins mineurs	*prière*
Second niveau	**Quatrième niveau**
augure	*contre-poison*
cantique	*divination*
charme-serpents	*exorcisme*
détection des charmes	*langues*
langage animal	
résistance au feu	

Notez que la sagesse n'affecte pas la quantité de sorts d'un clerc tribal, ce nombre étant équivalent à celui d'un personnage clerc du niveau correspondant. La limitation en niveaux d'expérience dépend de la race du chaman.

3ème niveau maximum	**5éme niveau maximum**	**7ème niveau maximum**
ettin	goblour	géant (des collines, de pierre, de feu et des glaces)
ogre	gnoll	gobelin
troglodyte	kobold	hobgobelin
troll	orque	homme lézard

Les **hommes-médecine** sont des clercs/magiciens tribaux. Outre les limites cléricales relatives à la race, précisées ci-dessus, ils peuvent utiliser les sorts suivants (et leurs inverses s'ils existent) :

Premier niveau	**Second niveau**
altération des feux normaux	*bouche magique*
bouclier	*bruitage*
identification	*détection de l'invisible*
lumières dansantes	*invisibilité*
poussée	*lévitation*
ventriloquie	*peur*

Le niveau d'expérience maximum en tant que magicien dépend de la race de l'homme-médecine :

2ème niveau maximum	**4ème niveau maximum**
gnoll	gobelin
goblour	hobgobelin
homme lézard	homme des cavernes
kobold	orque

* Les tribus d'hommes des cavernes ont des clercs normaux.

Une tribu possède des chamans ou des hommes médecine, mais jamais les deux (excepté les hommes des cavernes). Il est conseillé de n'inclure la présence de tels PNJ que dans les tribus que vous définissez personnellement et non parmi les groupes errants.

EXPLICATIONS DES SORTS

Sorts : commentaires pour l'arbitrage

Certaines considérations, tout autant que l'aspect pratique, ont rendu impossible de fournir une liste concise des sorts mentionnant noms, niveaux, portées, durées, aires d'effet et ainsi de suite, accompagnés de notes spéciales les concernant. Un aide de jeu de ce type sera probablement réalisé dans un futur proche pour répondre mieux à vos besoins que quelques pages! Voici par contre un nombre conséquent de points dont vous devez prendre connaissance car les joueurs font souvent une utilisation abusive des sorts.

Le type de magie est défini dans le **Manuel des Joueurs**, pour que vous soyez en mesure de développer concrétement tout ce qui concerne les sorts : nouveaux sorts, nouvelles composantes, formules et même des limitations dans diverses conditions. De la même manière, des spécialistes PNJ peuvent être développés, en basant leurs facultés sur certains types de magie. En bref, le type de magie relatif à chaque sort est précisé pour vous permettre une plus grande flexibilité et une base de créativité.

Les composantes matérielles sont généralement perdues/utilisées lors des incantations. **Exceptions** : symboles bénis/maudits, gui druidique, etc.

Suivent quelques commentaires concernant certains sorts. Ne laissez rien au hasard et conservez le tout à portée de la main à chaque fois qu'un personnage lance l'un des sorts expliqués plus bas.

SORTS DE CLERC

Sorts du 1er niveau :

Détection de la magie : Les clercs sont uniquement capables de discerner si la magie est faible ou forte (voir le sort de magicien du même nom).

Détection du mal : Seuls le *degré* de mal (faible, moyen, fort, extraordinaire) et sa nature générale (en attente, méchant triomphant, etc.) peuvent être repérés. Si le mal est extraordinaire, il y a 10 % de chance par niveau du clerc d'en détecter la tendance (loyal, neutre, chaotique).

Lumière : Il faut savoir que si ce sort est lancé sur le visage ou devant les organes visuels d'une créature, il aura tendance à l'aveugler (comme si une très forte lumière était placée devant ses yeux). Ses attaques et des parades seront alors à -4 au toucher ; ses jets de protection et même sa classe d'armure subissant la même pénalité. Notez aussi que le sort ne bouge pas, bien qu'il puisse être lancé sur un objet transportable ou une créature mobile.

Protection contre le mal : Ce sort empêche le contact de créatures utilisant des attaques naturelles (griffes, morsures, etc.) qui impliquent un contact corporel avec le personnage protégé.

Sorts du 2ème niveau :

Augure : Il s'agit d'une vision du futur proche (maximum 30 rounds), donc vous ne devez pas faire preuve de trop d'exactitude. Quand le sort est lancé, utilisez votre connaissance de l'aventure pour donner au joueur des impressions générales sur la question posée. Exemple : "Sera-t-il bénéfique pour nous de s'aventurer dans le troisième niveau du donjon ?" Réponse : "ceux qui survivront seront riches !" Réalité : un terrible troll se trouve à proximité de l'endroit par lequel le personnage va arriver (s'il ne change pas d'avis) mais le groupe en questionest assez fort pour en venir à bout après un dur combat! Le monstre garde un trésor de 10.000 pa et un bouclier +1.

Charme-serpents : Ce sort fonctionne contre n'importe quel ophidien ou monstre assimilé (naga, couatl, etc.). Les restrictions de points de vie, la résistance à la magie et les jets de protection sont toujours applicables.

Détection des charmes : Les sorts de *charme* lancés par une créature donnent à a victime droit à jet de protection. S'il réussit, la *détection* ne permet PAS de repérer le *charme*.

Détection des pièges : Ce sort donne 10 % de chances par niveau du clerc de détecter le type de magie en jeu (altération, divination, etc.) dans le cas d'un piège magique ou caché par la magie.

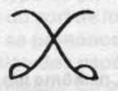
Langage animal : Le sort ne transforme pas obligatoirement l'animal concerné en ami loyal et volontaire du clerc ; aussi des créatures avant tout hostiles et relativement intelligentes se montreront brusques et évasives. Ce qui n'empêche pas les plus idiotes de faire à leur tour des commentaires ineptes ! Prenez garde à assumer le rôle d'un animal, avec le point de vue et la mentalité appropriés.

Silence, sur 5 mètres : Si le sort est lancé sur une créature résistante à la magie, et si cette résistance est efficace, le silence ne l'affecte PAS. Une parade du sort, totale ou partielle, annule ses effets. (Les sons sont simplement assourdis si le sort est contré au delà des limites de son rayon).

Sorts du 3ème niveau :

Dissipation de la magie : Si ce sort est lancé sur un objet magique, il annule ses pouvoirs pour le round suivant, à condition que l'objet en question ne réussisse pas son jet de protection. (S'il n'est pas en possession de quelqu'un, l'objet n'a pas de jet et ne fonctionne pas pendant 1 round). Notez que les reliques ne subissent AUCUN effet. Pour être efficace, le sort doit être lancé directement sur l'objet, pas ailleurs ou sur quelque chose d'autre.

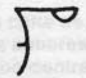
Glyphe de garde : Si un clerc est à même de déterminer la présence d'un *glyphe*, un associé magicien peut utiliser le sort d'*effacement* pour éventuellement (50 % + 2 %/niveau du magicien) le détruire. Inventez la forme et le nom des glyphes ou cherchez dans une encyclopédie des alphabets intéressants que vous pourrez utiliser. Vous pouvez aussi vous référer aux runes du **MONDE DE FAUCON-GRIS**, comme le montre cet exemple de glyphes.

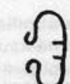

Feu (fah)

Electricité (leh)


Froid (cuh)


Cécité (beh)


Paralysie (peh)


+

Energie + Absorption (eha - doh)

Dans la mesure où une *détection des pièges* montre la forme du bon *glyphe*, un clerc peut croire qu'il a appris son nom par le passé et tenter de l'éviter, éventuellement avec succès.

Guérison de la cécité : Ce sort ne régénère pas les organes détruits à la suite de blessures ou de maladies. Il peut, à votre choix, annuler les cécités magiques, diverses affections visuelles (cataractes, glaucomes, etc.) sans oublier les myopies, presbyties, astigmatismes courantes chez les humains, ou bien tout autre trouble possible.

Localisation d'objets : Le sort ne permet pas de trouver une catégorie d'objets, sauf si sa forme générale ne change quasiment jamais. Ainsi, des escaliers possèdent toujours une contremarche et sont approximativement similaires et grâce à ce sort, le lanceur peut donc localiser l'emplacement d'une volée de marches ressemblant fortement à la description mentale qu'il en a faite. Par contre, la localisation d'un joyau ou d'une couronne implique une représentation fidèle de l'objet en question. Si l'image ne correspond pas dans ses grandes lignes à l'objet souhaité dans le périmètre d'effet, le sort ne marche pas. En bref, des objets uniques ne peuvent être trouvés s'ils ne sont pas semblables à d'autres familiers du lanceur du sort.

Lumière éternelle : A l'instar du sort de *lumière*, il aveugle les créatures à condition d'être dans la zone des organes visuels. Ce sort peut être jeté sur un petit objet enfermé ensuite dans une boîte hermétique. Ce système fournit de la lumière en soulevant le couvercle (une telle source ne s'éteint pas et ne consomme rien). Les sorts de **ténèbres** annulent l'effet de ce dispositif...

Nécro-animation : Il est bien entendu possible d'animer les squelettes et corps de demi-humains ou d'humanoïdes, au même titre que ceux des humains. Si vous avez affaire à des créatures avec plus de 1 dé de vie (ou 1 + dé de vie), le nombre de ces squelettes ou zombis n'est plus déterminé de simple façon arithmétique mais en fonction des dés de vie. Ainsi, un clerc du 6ème niveau pourrait animer 6 squelettes humains ou humanoïdes qui, vivants, avaient moins de 2 dés de vie, 3 de ces morts-vivants qui en posse-

daient moins de 3 (mais 2 ou plus) ou un seul avec moins de 7 dés de vie maximum (souvent de 6 dés). Pour chaque dé supplémentaire, le squelette ou le zombi bénéficie d'un autre dé. Par conséquent, le squelette animé d'un géant de feu (11d8), possède 10 dés de plus qu'un squelette normal, et possède donc 1+10 dés de vie. De la même manière, un zombi de géant du feu a 10 dés en plus d'une créature habituellement transformée en zombi et dispose de 2+10 dés de vie. **NB** : Cela ne permet pas à des squelettes ou des zombis de personnages (moins du 2ème niveau) animés par un clerc de posséder plus de dés de vie. Ces morts-vivants sont simplement des squelettes ou des zombis d'êtres humains, possédant respectivement 1 et 2 dés de vie et rien de plus.

Nécromancie : L'emploi de ce sort est souvent sujet à de nombreux abus à cause du manque de sévérité du MD. Quand un clerc pose des questions, suivez ces règles : 1) donnez des réponses brèves ; 2) prenez les questions dans leur sens littéral ; 3) restez le plus évasif possible si la créature interrogée ne montrait de son vivant aucun signe amical avec les personnages, ou la classe ou l'alignement du lanceur de sort. Souvenez-vous que l'utilisation du sort de *nécromancie* implique que la créature possède une essence vitale qui existe encore quelque part. Et si elle est capable de se souvenir de réponses à des questions, elle peut se souvenir également d'autres choses...

Prière : Si le sort est lancé au moment où un autre clerc de même confession chante un *cantique*, les effets sont cumulatifs : +2 pour les créatures amies, -2 pour les ennemis. Notez que les deux sorts doivent être lancés par des clercs voués au même dieu, pas seulement du même alignement, et que le chant doit être commencé au moment où est prononcée la *prière*.

Sorts du 4ème niveau :

Détection des mensonges : Ce sort ne révèle pas la vérité, ni même les faux-fuyants ou les échappatoires. Il ne détecte que les mensonges.

Sorts du 5ème niveau :

Changement de plan : La composante matérielle est une sorte de diapason, qui, frappé au bon moment, permet aux vibrations énergétiques des personnes ou créatures concernées d'entrer en consonance avec celles du plan. Vous devez donc déterminer la note relative à chaque plan et prévenir le lanceur de sort possédant l'objet en question de sa tonalité : dièse peut par exemple être lié au plan éther, un do bémol (si) au plan astral et un do béquart au plan élémentaire du feu. Naturellement, vous pouvez jouer sur les octaves et même utiliser les accords, pour transporter une créature dans un plan inférieur (un la mineur pour le 9ème plan de l'enfer).

Communion : Les questions doivent être posées dans un laps de temps aussi bref que possible afin de ne pas trop déranger les puissances surnaturelles. Si le lanceur du sort lambine ou s'occupe d'autre chose, le sort est rompu et terminé. Il est possible que la divinité réponde : "je ne sais pas", car la plupart ne sont pas omniscientes.

Expiation : En tant qu'omnipotence de l'environnement de votre campagne, vous devez assumer le rôle des puissances surnaturelles lorsqu'elles jugent tout personnage expiant ses fautes. Si cet acte semble réellement sincère, la divinité, en fonction de sa nature, est encline à accorder l'expiation par le biais du sort et, éventuellement. un sacrifice minime (variable entre quelques pièces dans le tronc des pauvres et la quête épique d'une relique). Moins le personnage fait preuve de sincérité et plus les actions requises pour l'achèvement du sort sont importantes et dangereuses! Par exemple, une voix caverneuse retentit et ordonne : "PARS D'ICI ET NE REVIENS QUE LORSQUE TU AURAS FAIT PRISONNIER LE GRAND PRÊTRE D'OSIRIS ET TOUS LES OBJETS DE CULTE DE SON TEMPLE. TU LES SACRIFIERAS ENSUITE EN MON HONNEUR COMME PREUVE DE LA SINCÉRITÉ DE TON REPENTIR !" Ce seront les derniers mots de la divinité jusqu'à l'accomplissement de cet exploit.

Quête religieuse : Si la personne en question donne son accord pour accomplir la quête (même par la force, ou la ruse), elle n'a plus aucun moyen de l'éviter (pas de jet de protection) ! Les adorateurs de la même religion que le clerc ne peuvent refuser une quête juste et méritée, et ceux du même alignement ont un malus de -4 s'ils désirent l'éviter. Une *quête religieuse* peut être annulée par un clerc de plus haut niveau que celui qui a lancé le sort s'il est de la même religion que la victime. Certaines reliques peuvent probablement en annuler les effets, comme toutes les divinités, lors d'un contact direct.

Sorts du 6ème biveau :

Barrière de lames : Ce sort est absolument stationnaire. Il ne bouge en aucune façon, excepté le tourbillon des lames autour du point central qu'est le lanceur de sort. Le plan de rotation peut être horizontal, vertical ou de n'importe quel angle intermédiaire. Notez que les créatures à l'intérieur du périmètre de la barrière au moment de l'invocation ont droit à un jet de protection. Si celui-ci est réussi, elles évitent les lames et ne subissent aucun dégât.

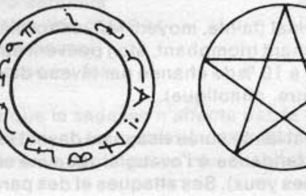
Guérison : Ce sort ne guérit pas les troubles mentaux graves qui ne sont pas dus à des sorts ou à des blessures au cerveau.

Invocation animale : Consulter l'APPENDICE L pour la liste des créatures.

Orientation : Ce sort subit le même type d'abus que celui de *localisation d'objets*. Un lieu n'est pas un objet. Ce sort permet à son lanceur de trouver l'entrée ou la sortie d'un endroit connu ou identifié en tant que tel, et non par ce qu'il contient ou abrite. On peut ainsi trouver une forêt de frênes, mais pas celle où vit un dragon vert. Dans le dernier cas, c'est un monstre, pas un lieu précis, qui est effectivement recherché. De la même manière, l'utilisation de ce sort pour localiser un magot de pièces de platine est totalement inutile et interdite mais peut, en revanche, servir à repérer un niveau où se trouve le trésor en question ou encore une caverne avec un bassin, etc. Le sort montre uniquement le chemin pour atteindre un endroit et les objets contenus ou renfermés ne représentent rien pour lui.

Rappel : Pour chaque plan d'écart avec celui où se trouve son Sanctuaire, le clerc a 10 % cumulatifs de chances de se perdre irrévocablement dans les plans intermédiaires Astral ou Ether.

Serviteur aérien : Le clerc doit vous montrer quel type d'inscription protectrice il utilise en lançant le sort. Les trois formes sonr les suivantes :



cercle magique

pentagramme



triangle thaumaturgique

Sorts du 7ème niveau :

Contrôle du climat : Pour trouver les conditions prédominantes, vous devez bien entendu connaître la saison et le climat. L'aspect du ciel (nuages, brouillard, dégagé), les précipitations, la vitesse du vent et sa direction, ainsi que la température, dépendent de la région. Sachant tout ceci, vous ne devez pas avoir de problème pour informer le personnage du temps qu'il fait.

Parole sacrée/maudite : Celui qui prononce une parole sacrée/maudite doit être originaire du plan où il lance le sort, afin de renvoyer les créatures dans leur propre plan. Un diable sur le Plan Matériel ne peut utiliser ce sort pour renvoyer quoi que ce soit bien qu'il en soit capable en Enfer. Les créatures ainsi chassées ne peuvent revenir avant qu'une journée se soit écoulée. Les créatures ralenties par ce sort perdent le premier round d'attaque et tous les rounds impairs jusqu'à ce que cesse l'effet du sort.

Restauration : Ce sort guérit absolument toutes les maladies mentales.

Seuil : A moins de posséder des informations sur les serviteurs de la créature appelée, vous devez la faire venir en personne. Si elle a été dérangée pour une bagatelle, elle peut partir ou attaquer. S'il s'agit d'une affaire de moyenne importance, elle peut agir concrètement pour exiger ensuite un payement approprié et, dans le cas d'une situation d'urgence, régler le problème puis demander alors le dédommagement auquel elle est habituée. Toutefois, Asmodée enverra un Diable des profondeurs pour se rendre compte du problème, au même titre qu'un dieu loyal bon déléguera un ki-rin. La probabilité qu'une créature appelée s'en retourne sans agir est la suivante : 20 % pour une bagatelle, 15 % pour une affaire de moyenne importance et de 1 % à

50 %si la situation est grave (1 %signifiant que la créature considère qu'elle est tout à fait capable de régler le problème et trouve la situation foncièrement plaisante ou déplaisante, 50 %montrant qu'elle trouve la chose dangereuse et qu'elle n'est pas contente). Ainsi, Asmodée invoqué par un groupe chaotique bon pour le sauver d'un démon de type VI peut considérer la chose comme une bagatelle ou bien un problème grave selon l'enjeu (par exemple, une relique d'alignement loyal mauvais). Il s'occupera sûrement à la fois des invocateurs et du démon, dans la mesure du possible. D'un autre côté, si Asmodée est invoqué pour combattre Bahamut, il est fort probable qu'il tourne les talons et gagne la sortie la plus proche à moins, bien entendu, que l'enfer ne soit particulièrement menacé.

Sort astral : Tous les objets peuvent aller dans le Plan Astral, ainsi que dans tous les plans éloignés du Plan Matériel, mais la plupart perdent leur pouvoir surnaturel. Ceux qui contiennent des sorts que vous avez déterminés comme fonctionnant sur n'importe quel plan conserveront tout leur pouvoir. Les armures et les armes +3 (ou mieux) peuvent également être efficaces si vous le désirez. Toutes les reliques ne sont pas affectées par les plans où elles se trouvent. Les objets qui tirent leur force d'un plan précis seront de toute évidence plus puissants sur ce plan (par exemple, un *anneau de résistance au feu* sur le Plan Elementaire du Feu, ou une *épée vampirique* sur le Plan Négatif. En ce qui concerne les rencontres, se référer à l'**APPENDICE C : RENCONTRES ALÉATOIRES, RENCONTRES DANS LE PLAN ASTRAL ET L'ÉTHER!**

Tremblement de terre : Les constructions bâties très solidement, dont les fondations atteignent le roc, ne subissent que la moitié des dégâts. Les châteaux ainsi construits de cette manière ne subissent que le quart des dégâts, s'ils réussissent un jet de protection supérieur à 50 % sur un d100. Un élémental de terre dans la zone d'effet du sort annule de 10 %à 100 %de ses effets (d10, 0 = 100 %), s'il est de forces contraires au clerc lançant le sort.

SORTS DE DRUIDE

Sorts du 1er niveau :

Amitié animale : Ce sort ne fonctionne que si le druide désire vraiment devenir l'ami de l'animal. Si ses motifs sont autres, l'animal le sent toujours.

Détection de la magie : Seul le degré d'intensité de la magie est déterminé par ce sort (voir le sort de magicien du même nom).

Langage animal : Comme précisé pour le sort de clerc, l'animal ne devient pas amical et coopératif!

Localisation des animaux : Ce sort fait partie de ceux qui nécessitent un léger effort de la part du MD. Dans la mesure où il est difficilement envisageable que les espèces animales de la région où se trouve le lanceur de sort soient toutes stipulées, vous devez vous référer aux probabilités de votre environnement. Un ours polaire à 0 % de chances de se trouver dans la jungle, une panthère dans une caverne plusieurs centaines de mètres sous terre, etc. L'endroit est secondaire par raport à la région en ce qui concerne les espèces animales à portée du sort. Considérez ensuite le terrain : les lions des montagnes, par exemple, ne rodent pas précisément dans les prairies. Pour finir, prenez en considération la fréquence de l'animal souhaité en fonction des données précédentes. Si l'animal se trouve dans l'aire d'effet du sort, tirez un dé de pourcentage suivant les équivalences suivantes : COURANT = 50 %, PEU COURANT = 25 %, RARE = 10 %, TRÈS RARE 5 %. Les circonstances extérieures sont primordiales ; modifiez les pourcentages par rapport à l'environnement.

Sorts du 2ème niveau :

Aquagénèse : Il n'est pas possible de créer de l'eau à l'intérieur de quoi que ce soit de vivant, c'est-à-dire qu'on ne peut lancer le sort sur une créature et créer de l'eau dans une partie de son corps.

Catalepsie : La consommation d'air d'une créature sous l'effet de ce sort est réduite à 1/100ème de la normale. Tout poison présent dans le système de la victime est ralenti avec suffisamment d'efficacité pour ne causer aucun mal pendant la durée du sort.

Charme-personnes ou mammifères : Si la victime est atteinte par un sort, un projectile ou une arme qui la blesse alors que le charme-personnes ou mammifères est lancé, son jet de protection subit un ajustement de +1 par point de dégât. Cela suppose bien entendu que l'attaque provient des membres du groupe du druide.

Souvenez vous que les priorités d'une créature (ou d'une personne) charmée sont modifiées en ce qui concerne le druide, mais son alignement et sa personnalité restent intacts. Le sort ne s'intitule pas *asservit* -personnes ou mammifères. Si le druide demande à la créature de se livrer sans défense, de donner un objet de valeur, de lancer un sort ou de dépenser une charge d'un objet magique (en particulier contre ses anciens alliés ou associés), elle a immédiatement droit à un nouveau jet de protection pour déterminer si elle se libère du sort. De la même manière, une victime charmée ne va pas obligatoirement faire une confession intégrale de tout ce qu'elle sait ou dessiner des plans de zones entières. Elle *peut* opposer un refus à une demande, si cette rebuffade est dans son caractère et ne menace pas directement le charmeur. Un sort de *charme* ne change pas substantiellement non plus les sentiments de la créature envers les amis et les associés du charmeur. Elle réagira très mal à des suggestions du genre : "Demande-lui si...". Qu'elle tende à accepter la présence du lanceur de sort et à se montrer amicale avec lui n'implique aucunement qu'elle doive se soumettre aux quatre volontés de ses associés.

Distorsion du bois : Tenter d'affecter le bois d'une porte fermée magiquement ou munie d'un *verrou magique* est une autre affaire! Le niveau du druide doit être supérieur à celui du magicien qui a lancé le ou les sort(s) pour que l'incantation ait la moindre chance de réussite. Pour chaque niveau d'expérience au dessus du magicien, le druide a 20 % de chances de distordre le bois enchanté.

Flamme : Si le druide choisit de projeter la flamme, assimilez-la à un projectile, mais la cible est considérée comme étant à courte portée. En cas d'échec, utilisez le système des grenades pour déterminer où la flamme frappe.

Localistion des plantes : En ce qui concerne les probabilités de présence d'un type de plante dans le périmètre d'effet du sort, se référer aux explications du sort de *localisation des animaux*. Il est toutefois souvent plus difficile de se prononcer sur ces questions de botanique, dans la mesure où la répartition des espèces végétales est moins répandue que celles concernant les animaux. En général, la plupart des herbes ne poussent que dans les régions tempérées, la plupart des épices dans les régions tropicales. Si vous n'avez jamais entendu parler de la plante en question, considérez qu'elle est rare ou très rare et attribuez les pourcentages appropriés.

Métal brûlant : La cotte de maille elfique est immunisée contre les effets de ce sort. Toutes les armures magiques en métal ou alliage ferreux ont droit à un jet de protection contre le *feu magique*. S'il est réussi, le sort de *métal brûlant* ne les affecte PAS.

Obscurcissement : Un sort de *rafale de vent* fera tourbillonner la vapeur et la dissipera en 25 % du temps normal. L'effet du sort d'*obscurcissement* ne dure plus alors 4 rounds par niveau mais 1 seul, après que l'incantation pour la *rafale de vent* ait, bien entendu, été prononcée.

Piège à feu : Ce sort peut être ôté/annulé par un sort de *dissipation de la magie*.

Sorts du 3ème niveau :

Arbre : Notez que le druide peut apparaître comme un conifère, un buisson, etc. La classe d'armure et les points de vie de la plante en question sont ceux du druide.

Invocation de la foudre : Si un djinn ou un élémental d'air est là pour créer un tourbillon, la force des éclairs que peut dès lors invoquer le druide est divisée par deux.

Invocation des insectes : Si la cible du sort de tient à proximité de flammes brûlantes ou d'une épaisse fumée, les insectes invoqués ne s'en approcheront PAS (ceux qui le feraient sont considérés comme désorientés ou carbonisés). Le sort échoue complètement. De la même manière, si la victime pénètre dans un tel endroit, tous les insectes disparaissent à cet instant, et elle peut donc agir normalement dès le round suivant.

Piège sylvestre : Le matériau du nœud coulant peut être tranché par n'importe quelle lame magique, ou une arme tranchante non magique avec un bonus minimal au toucher de +2.

Sorts du 4ème niveau :

Dissipation de la magie : Voir les commentaires concernant le sort de clerc homonyme en ce qui concerne les effets sur un objet magique.

Forêt hallucinatoire : Toucher l'illusion n'informe pas l'individu de sa nature fantasmagorique et n'affecte en rien la magie.

Invocation animale I : Pour déterminer quels animaux sont susceptibles de se trouver dans la zone d'effet du sort, se référer au sort de *localisation des animaux*. Les animaux habituellement invoqués sont les suivants :

AIGLES GÉANTS	*BABOUINS*	*BLAIREAUX*
BLAIREAUX GÉANTS	*BELETTES GÉANTES*	*BÉLIERS GÉANTS*
BÉTAIL SAUVAGE	*CASTORS GÉANTS*	*CHACALS*
CHAMEAUX SAUVAGES	*CHEVAUX SAUVAGES*	*CHÈVRES GÉANTES*
CHIENS SAUVAGES	*CROCODILES*	*GLOUTONS*
HIBOUX GÉANTS	*HYÈNES*	*JAGUARS*
LÉOPARDS	*LÉZARDS GÉANTS*	*LOUPS*
LOUPS GÉANTS (WORGS)	*LYNX GÉANTS*	*OURS NOIRS*
PHACOCHÈRES	*RATS GÉANTS*	*SANGLIERS SAUVAGES*
SERPENTS CRACHEURS	*SERPENTS VENIMEUX*	*SINGES*
TAUREAUX	*TROUPEAUX SAUVAGES**	

* invoqués en précisant le type d'animal.

Notez que des animaux possédant 4+n dès de vie sont inclus dans cette liste. Si le druide appelle de telles espèces, autorisez l'application du sort, mais limitez le nombre des animaux à 1-3.

Invocation des créatures sylvestres : Ce type de créatures (et leur nombre) devrait être habituellement mentionné sur les cartes. Mais si, par hasard, le druide lance le sort alors que ces indications n'ont pas été déterminées, utilisez ce tableau aléatoire :

Type de créature invoquée	Type de la forêt Clairsemée	Moyenne/Boisée	Dense/Vierge
2-8 lutins	30 %	20 %	10 %
1-4 centaures	5 %	30 %	5 %
1-4 dryades	1 %	25 %	15 %
1-8 pixies	10 %	20 %	10 %
1-4 satyres	1 %	30 %	10 %
1-6 esprits follets	15 %	10 %	5 %
1 sylvanien	0 %	5 %	25 %
1 licorne	0 %	15 %	20 %

Ajoutez 1 % par niveau du druide, excepté en cas de 0 %. Lancer les dés de pourcentage pour chaque type dans l'ordre décroissant. Si vous n'avez rien obtenu une fois la liste achevée, il n'y a aucune créature sylvestre dans la zone d'effet du sort. Par exemple, un druide du 10ème niveau lance le sort dans une forêt boisée. Il existe 30 % de chances pour que des lutins répondent à son appel ; le dé indiquant 35, aucun ne vient. Pour ensuite 40 % de chances de trouver des centaures, le dé indique 72. Finalement un 10 sert pour 35 % de chances de découvrir des dryades, et par conséquent, 1-4 dryades répondent à l'invocation du druife. Puisque l'*invocation* est réussie, aucun autre tirage n'est nécessaire.

Sorts du 5ème niveau :

Mur de feu : Il est impossible pour le lanceur de sort de se déplacer et de maintenir sa concentration sur le *mur de feu*.

Transmutation de pierre en boue : Des broussailles jetées sur la surface boueuse empêcheront les créatures de s'enfoncer plus profondément (au rythme normal de 30 cm par segment, soit 3 mètres par round) à condition de pouvoir s'y accrocher et de se jucher dessus (le volume de branchages en fonction du poids de la créature est laissé à votre entière discrétion). Il est possible d'utiliser des cordes pour tirer les créatures du bourbier, dans la mesure où une force suffisante est mise en œuvre : 1 homme pour un homme, 10 hommes pour un cheval (ou vice-versa).

Sorts du 6ème niveau :

Bouclier anti-animal : Ce sort est immobile. Les humains, même capables d'utiliser la magie, sont considérés comme non-magiques (à l'instar des nains, des elfes, etc.).

Graines de feu : A l'instar des projectiles créés par le sort de *flamme*, on considère que toutes les graines de feu sont lancées à courte portée. Pour déterminer celles qui manquent leur cible, voir la partie concernant les **PROJECTILES ASSIMILES AUX GRENADES** (chapitre sur le **COMBAT**).

Invocation d'un élémental du feu : Une *parole sacrée/maudite* renvoie l'élémental dans son plan.

Mur d'épines : Le bonus de dextérité sur la classe d'armure n'est PAS pris en compte dans ce cas. Si un *mur de feu* est déclenché en brûlant les épineux, la paroi du côté du druide n'est pas dangereuse.

Répulsion du bois : Même les armes magiques comportant des parties en bois sont repoussées par le sort. Une *bulle anti-magique* est une parade efficace et une *dissipation* de la magie a les chances habituelles d'annuler les effets du sort.

Sorts du 7ème niveau :

Chariot de Sustarre : Ce véhicule et ses montures sont originaires du Plan Elémentaire du Feu. Ils sont donc sujets aux attaques magiques qui peuvent les y renvoyer de force (*dissipation de la magie, parole sacrée/maudite*, etc.).

Invocation d'un élémental de terre : Au même titre que les élémentals du feu, ils peuvent être renvoyés dans leur plan par une *parole sacrée/maudite*.

Réincarnation : Quelle que soit la forme de la créature dans laquelle le personnage est réincarné, permettez-lui de développer autant que possible ses caractéristiques et possibilités. Par exemple, un personnage blaireau peut grandir jusqu'à devenir géant, posséder le maximum des points de vie, sans compter l'ajustement de constitution et l'intelligence de la précédente incarnation du personnage. Un centaure peut éventuellement gagner des dés de vie jusqu-à 5, 6, 7 ou même 8 et avoir droit à porter une armure, utiliser les objets magiques, etc.

Tempête de feu : L'inverse du sort, *dissipation du feu*, peut éteindre une épée de fammes (*langue de feu*) si elle ne réussit pas un jet de protection contre un COUP CRITIQUE. Elle perd ses propriétés magiques dès qu'elle est éteinte.

SORTS DE MAGICIEN

Sorts du 1er niveau :

Agrandissement : On considère que tous les vêtements et équipements portés par le sujet du sort tombent automatiquement s'ils sont tenus par des sangles ou des agrafes. Dans le cas contraire, ils se déchirent ou brisent durant l'agrandissement, et il est donc impossible "de tuer quelqu'un en le comprimant dans son armure" grâce à ce sort. Les composantes matérielles ne sont pas affectées. En revanche, les vêtements en cottes de mailles, que porte la victime sont détruits. Notez que vous pouvez décréter qu'il est impossible de lancer le sort d'*agrandissement* sur quelqu'un portant des objets sans le toucher afin de faire une distinction entre le personnage et ce qu'il transporte.

Charme-personnes : Les attaques entraînant des dégâts sur la victime donnent droit à un bonus pour les jets de protection de +1 par point de vie perdu lors du round où le *charme* est lancé.

Compréhension des langues : L'inverse, *confusion des langues*, peut être lancé sur un parchemin pour le rendre indéchiffrable, mais un second sort de *compréhension des langues* permet alors de le lire.

Détection de la magie : Ce sort détecte l'intensité de la magie (très faible, faible, moyenne, forte, très forte, intense) et il y a 10 % de chances par niveau du magicien de découvrir le type de la magie (abjuration, altération, etc.). Dans le cas de magie composite, il faut tirer pour chacun d'eux.

Disque flottant de Tenser : Le lanceur du sort ne peut monter sur le *disque*. Le *disque* suit toujours le magicien.

Ecriture : Il n'y a que 10 % de chances de trouver l'encre nécessaire pour le sort chez n'importe quel apothicaire/alchimiste en ville (le double dans le cas d'une cité). Un flacon en contient pour inscrire entre 2 et 4 sorts, son prix variant entre 200 et 500 po. Vous pouvez définir la formule qui vous convient pour la composition de cette substance. Essence de traqueur gluant, encre de pieuvre, et poudre de gemme sont de bonnes bases de départ.

Effacement : Ce sort peut être utile contre une *glyphe de garde*.

Invocation d'un familier : Si un magicien choisit de renvoyer un familier, il ne peut en invoquer un autre avant que celui-ci périsse de mort violente ou naturelle. Les dieux sont susceptibles d'être fort irrités si un magicien tue son familier (actuel ou ancien) avec préméditation ou encore s'il l'envoie vers une mort certaine. Notez que la durée du sort se rapporte à l'invocation. Une fois trouvé, ce familier servira le magicien jusqu'à sa mort. Pour déterminer les types d'animaux présents dans la surface d'effet du sort, se référer au sort de druide du 4ème niveau : *Invocation animale I*.





Un faux mouvement Mago

et on refroidit ton familier

Lumière : Ce sort peut effectivement aveugler un adversaire, comme expliqué dans le sort de clerc homonyme.

Message : Il ne s'agit pas d'un sort de *langues*, et le magicien parle normalement.

Protection contre le mal : Ce sort circonscrit les attaques des créatures qui se servent de parties de leur corps comme armes (cf. sort de clerc homonyme).

Serviteur invisible : La force créée n'a pas de forme et ne peut donc être vêtue.

Sommeil : A moins qu'une seule créature soit désignée comme la cible du sort, celui-ci affecte tout d'abord celles qui possèdent le moins de dés de vie.

Sorts du 2ème niveau :

Corde enchantée : Ceux qui grimpent à la corde et bénéficient de la sécurité de l'espace inter-dimensionnel sont capables de voir clairement à l'extérieur, comme s'ils regardaient au travers d'une fenêtre de 1 mètre sur 1,5 mètre. Ceux qui sont à l'extérieur ne voient rien de ce qui se passe à l'intérieur.

Détection du mal : Ce sort détecte uniquement l'intensité du mal (cf. le sort de clerc du même nom).

Invisibilité : Voir **INVISIBILITÉ** dans le chapitre **L'AVENTURE**.

Localisation d'objets : Voir le sort de clerc homonyme pour des informations complètes.

Nuage puant : Une incantation de *rafale de vent* le dissipe en 1 round après la rencontre des deux sorts. Si le sort est lancé dans un lieu doté d'une importante circulation d'air, le *nuage puant* se déplacera suivant la direction du courant d'air à une vitesse variant entre 1" et 6" par round, en fonction de la vitesse de l'air. La durée du sort est réduite de 1 round pour chaque déplacement de 1".

Toile d'araignée : Si le sort est lancé sans prévoir au moins deux points d'attache, la toile s'affaisse et s'enchevêtre, rendant le sort inutile.

Verrou magique : le lanceur du sort peut toujours passer librement la porte qu'il a ainsi verrouillée.

Sorts du 3ème niveau :

Catalepsie : Pour la vitesse de consommation d'oxygène et les effets sur les empoisonnements, se référer au sort de druide du même nom.

Dissipation de la magie : Pour les effets de ce sort sur les objets magiques, se référer au sort de clerc du même nom.

Force Fantasmagorique : Le magicien doit à la fois connaître et comprendre la force/créature dont il crée l'illusion. par conséquent s'il n'a jamais lancé une boule de feu ou vu une tortue dragon, son illusion sera de piètre qualité.

Foudre : Noter que les dégâts physiques ne sont pas exceptionnels. Si l'éclair frappe un mur solide, il rebondira sur toute la distance qui lui reste à parcourir. Dans le cas d'une barrière détruite par la puissance de l'impact, il continue alors sa route.

Invocation des monstres : Pour la liste des monstres, se reporter à l'**APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS.**

Protection contre le mal sur 3 mètres : Comme noté précédemment, ce sort empêche les créatures affectées d'user de leur corps comme arme.

Rafale de vent : Cette incantation est particulièrement utile contre des sorts tels que *obscurcissement, nuage puant,* et *nuage létal.*

Sorts du 4ème niveau :

Allométamorphose : Il faut rappeler une fois encore que les compagnons d'armes et les serviteurs ne désirent PAS être victimes des effets du sort ! De plus, les niveaux d'expérience ne font pas partie de la forme d'un personnage : il est donc stupide et totalement impossible de métamorphoser une créature en personnage de énième niveau. De la même façon, la profession n'est pas synonyme de forme. Toute tentative visant à transformer une créature en voleur, guerrier, etc., résulte en un humain et rien de plus. Les changeurs de forme (lycanthropes, divinités, druides, vampires, certains dragons, chacal-garous, dopplegangers, mimiques, etc.) ne sont affectés que la durée d'un round, et retrouvent ensuite leur forme précédente.

Charme-monstres : Il est nécessaire de préciser que ce sort n'octroie pas tout à coup au magicien, ou à ses associés, des pouvoirs spéciaux de communication. Si le lanceur de sort n'est pas capable de donner ses instructions à la créature charmée, celle-ci se bornera simplement à ne pas lui faire du mal, les autres créatures à proximité restant sujettes à ses "attentions", hostiles ou autres. Au même titre que pour un sort de *charme-personnes*, toute attaque contre la créature durant le round où le sort est lancé lui donne +1 au jet de protection par point de dégât infligé.

Excavation : Ce sort inflige entre 5 et 20 points de dégâts s'il est lancé sur un golem d'argile.

Extension I : Le sort doit être lancé immédiatement après le sort à étendre, que ce soit par un autre lanceur de sort durant le même round ou par le même ou un autre juste avant les incantations de l'*extension*. Si un round s'écoule entre les deux sorts, l'*extension* est perdue.

Globe mineur d'invulnérabilité : Ce globe émet une légère radiance lors de sa formation. La sphère est invulnérable aux sorts du 3ème niveau provenant d'objets magiques (la foudre ou les boules de feu par exemple).

Invocation des monstres II : Pour la liste des monstres, se reporter à l'**APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS.**

Moyen mnémonique de Rary : Quand ce sort est utilisé pour mémoriser des sorts supplémentaires de bas niveau, le magicien doit alors les apprendre et se munir des composantes matérielles requises.

Oeil magique : Le système oculaire créé par le sort a une substance et une forme qui peuvent être détectées (voir **INVISIBILITÉ**). Les objets solides l'empêchent de passer, mais il peut se faufiler dans un espace pas plus gros qu'un petit trou de souris (1 cm de diamètre).

Piège à feu : Un sort de *dissipation de la magie* possède une probabilité donnée de désamorcer un *piège à feu*. S'il échoue, le piège n'est ni affecté, ni déclenché.

Sorts du 5ème niveau :

Coffre secret de Leomund : Pour la liste des créatures errantes qui peuvent faire irruption du Plan Ether, se référer à l'**APPENDICE C : RENCONTRES DE MONSTRES ALÉATOIRES.**

Contact des plans extérieurs : Voir le chapitre concernant les **MALADIES MENTALES.**

Extension II : Voir *Extension I,* ci-dessus.

Invocation des monstres III : Pour la liste des monstres se reporter à l'**APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS.**

Invocation d'élémental : Voir le sort de clerc de *serviteur aérien* pour les détails concernant les inscriptions de protection.

Mur de fer : Si le mur est créé verticalement, il y a 50 % de chances qu'il tombe soit à droite ou à gauche, soit en avant ou en arrière, selon son placement. Il ne faut pas moins de 30 points de force avec une masse minimale de 200 kg pour changer cette probabilité (l'ajustement n'étant que de 1 % pour chaque point de force au-dessus de 30 ou par livre au-dessus de 150). Si le magicien se concentre dans ce but, il peut doubler la surface du mur en réduisant l'épaisseur de moitié.

Mur de force : Une *baguette d'annulation* ou une *sphère d'annihilation* abat le *mur de force*. Ce processus implique que la première soit utilisée en totalité, la seconde aspire tous les petits objets (pesant moins de 100 po et dans un rayon de 3 mètres de la sphère) dans son vortex. La poussière de diamant nécessaire pour le sort doit être l'équivalent d'une ou plusieurs pierres d'une valeur minimale de 10.000 po.

Mur de roc : Dans le cas où le mur est utilisé comme pont, celui-ci doit comporter des arches et des piliers, utilisant ainsi 50 % de son volume total. Un magicien du 20ème niveau peut créer un mur de 40 m2 d'une épaisseur de 1 m 50. Pour s'en servir comme pont, celui-ci ne fera que 20 m2 de surface, soit 2 mètres de large et 10 m de long (en supposant que la brèche à franchir ne dépasse pas 9,50 m). Les parties sans support s'écroulent automatiquement, du fait de leur propre poids, lorsqu'elles dépassent 6 mètres.

Nécro-animation : Voir le sort de clerc du même nom, pour des informations détaillées.

Nuage létal : Le magicien est capable de lancer le sort de manière à ce que, s'il le désire, le nuage l'entoure. Mais, toutes les créatures restant plus d'un round à l'intérieur du nuage, même si elles possèdent plus de 7 dés de vie/-niveaux, subissent 1-10 points de dégâts lors du second round et à chaque round suivant.

Transmutation de pierre en boue : Se référer aux commentaires concernant le sort de druide du même nom.

Sorts du 6ème niveau :

Bouclier anti-magique : Il faut préciser que, sur leur propre plan, les créatures sont des créatures normales. Par conséquent, ce sort, lancé sur le Plan Elémentaire du Feu, par exemple, ne repoussera aucune créature de ce plan.

Contrôle du climat : Pour les commentaires sur ce sort, se référer au sort de clerc du même nom.

Enchantement : Quand il lance le sort de *permanence* sur un objet, le magicien doit tirer 2 ou plus sur un d20 pour éviter de perdre un point de constitution. Des suggestions de formules pour les objets magiques sont faites dans le chapitre **FABRICATION D'OBJETS MAGIQUES.**

Extension III : Voir *Extension I.*

Glissement de terrain : La limite pratique de la zone d'effet du sort est de 24" sur 24", avec 4 heures d'incantation, sans compter l'invocation d'un élémental.

Incantation mortelle : Les créatures avec moins de 1 dé de vie comptent comme 1/2 créature à moins de 2 dés de vie. Si de telles créatures sont victimes du sort, utilisez cette valeur, bien que leur nombre maximum ne puisse en aucun cas dépasser 80.

Invocation des monstres IV : Pour la liste des monstres, se reporter à l'**APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS.**

Punition spirituelle : Un magicien ne peut préparer et avoir en sa possession (ou son contrôle) à la fois qu'un seul morceau de vêlum spécialement enluminé. il s'en rendra compte immédiatement en commençant la préparation d'un second. Il n'est pas non plus possible de posséder deux parchemins nommant la même personne dans la mesure où l'enchantement, contenu dans le premier, passera dans le second dès que celui-ci est terminé. Enfin, aucune créature ne peut préparer un parchemin de ce type en y apposant son propre nom.

Quête magique : Le temps d'incantation représente également le temps utilisé par le magicien pour formuler la quête. Rien ne le distingue autrement de la *quête religieuse.*

Réincarnation : Voir le sort de druide du même nom.

Sphère glaciale d'Otiluke : La version "boulet de fronde" de ce sort a une portée de 12 m si elle est lancée à la main, ou celle d'une fronde si cette arme est utilisée. En cas d'échec, se référer au tableau des **GRENADES ET PROJECTILES ASSIMILÉS.**

Transmutation de pierre en chair : En lançant le sort sur un bloc de pierre, le magicien peut, s'il le désire, créer une zone d'effet cylindrique afin de creuser un passage. Le diamètre minimum est de 30 cm, le maximum d'un mètre.

Transvision : La force de l'aire transparente est identique à celle du matériau d'origine.

Sorts du 7ème niveau :

Duo-dimension : Voir **APPENDICE C : RENCONTRES ALÉATOIRES : TABLEAU DE RENCONTRES DANS LE PLAN ASTRAL ET L'ÉTHER.**

Invocation des monstres V : Pour les listes de monstres, se reporter à l'**APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS.**

Invocation instantanée de Drawnij : Le joyau particulier utilisé porte une inscription magique, invisible aux yeux de tous (et déchiffrable uniquement en lançant le sort de *lecture de la magie*), excepté le magicien qui nomme l'objet concerné. Les objets contenus dans un *coffre secret de Leomund* ne sont pas affectés par le sort.

Porte de phase : Ce sort crée un moyen d'évasion pour les magiciens de haut niveau, bien que les araignées éclipsantes puissent le repérer et l'utiliser très facilement. Une *gemme de vision*, ou les différents sorts de *vision réelle*, révèlent la présence d'une telle porte.

Sorts du 8ème niveau :

Cristairin : La classe d'armure de cette substance est de 1.

Clone : Seuls les humains, les demi-humains et les humanoïdes peuvent être clonés.

Invocation des monstres VI : Pour la liste des monstres, se reporter à l'**APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS.**

Immunité magique de Serten : Bien que cela soit sensé paraître évident, le sort fonctionne contre quasiment toutes les formes d'enchantement. Par conséquent :

Oubli, hypnotisme, Rayon d'affaiblissement	+9
Antipathie/sympathie, confusion, suggestion de masse	+7
Chaos, Débilité mentale, Danse irrésistible d'Otto	+5

Tous les autres sorts similaires, provenant du **MANUEL DES JOUEURS** ou de ce volume, peuvent être ajoutés.

Permanence : Il n'y a que 5 % de chances que le magicien perde 1 point de constitution, si le sort est lancé sur un objet non-vivant.

Sorts du 9ème niveau :

Arrêt du temps : Utilisez un chronomètre ou comptez silencieusement pour minuter la durée du sort. Le magicien doit avoir achevé ce qu'il a à faire avant la fin du sort, sous peine d'être découvert dans une situation embarrassante. L'utilisation d'un sort de *téléportation* juste avant la fin de l'*arrêt du temps* est possible.

Emprisonnement : Pour déterminer le nombre des créatures libérées, lancez un d100 pour déterminer la densité de créatures emprisonnées avant de retirer pour connaître leur nombre. Multipliez le premier résultat par le second en arrondissant à l'entier le plus proche. Pour toute créature libérée, il n'y a que 10 % de chances qu'elle le soit à proximité du lanceur de sort. Utilisez les **TABLEAUX DES RENCONTRES ALÉATOIRES** de l'**APPENDICE C** pour connaître sa nature et déterminer son niveau avec un d20 (tout résultat de 9 ou plus indique un monstre du 9ème niveau).

Invocation des monstres VII : Pour la liste des monstres, se reporter à l'**APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS.**

Seuil : Voir le sort de clerc du même nom.

Sort astral : Voir le sort de clerc du même nom.

Sphère prismatique : Au commencement du sort, chaque couleur scintille, mais elles sont disposées en couches, les unes au-dessus des autres, comme un oignon. il faut détruire la première avant de s'attaquer à la seconde, etc. Une créature qui la traverse subit les effets de toutes les couleurs encore existantes.

SORTS D'ILLUSIONNISTE

Sorts du premier niveau :

Lumière : Ce sort peut aveugler efficacement un adversaire comme précisé dans les commentaires concernant le sort de clerc du même nom.

Réflection des regards : Une créature dont le regard est reflété a droit à un jet de protection.

Sorts du 2ème niveau :

Détection de la magie : Voir les commentaires concernant le sort de clerc du même nom.

Invisibilité : voir **INVISIBILITÉ** dans le chapitre concernant l'aventure.

Nappe de brouillard : Une *rafale de vent* dissipe la nappe en un seul round.

Sorts du 3ème niveau :

Corde enchantée : Voir le sort de magicien du même nom.

Ecriture illusoire : Le prix de l'encre à base de plomb varie entre 100 et 400 po, sans compter le bénéfice de l'alchimiste (100 po).

Invisibilité sur 3 mètres : Voir **INVISIBILITÉ.**

Sorts du 4ème niveau :

Invisibilité améliorée : L'*invisibilité améliorée* est plus difficile à éventer. Les détections sont donc baissées de deux catégories, par rapport aux autres formes d'*inivisibilité*! Voir les commentaires dans **INVISIBILITÉ.**

Tueur fantasmagorique : Si la cible sombre d'une manière ou d'une autre dans l'inconscience, le sort ne peut pas lui faire de mal.

Sorts du 5ème niveau :

Magie des ombres : L'illusionniste tire effectivement sa puisance d'une source d'énergie, malgré le fait que le sort soit en majorité une illusion, d'où le point de dégât par niveau du lanceur de sort.

Porte des ombres : L'illusionniste qui s'enfuit est invisible et ne peut être détecté (cf. **INVISIBILITÉ**) qu'en cas de recherche active et de concentration. Il ne sera absolument pas remarqué lors de ses déplacements dans la mesure où l'attention des personnes présentes sera attirée par la *porte des ombres*.

Sorts du 6ème niveau :

Invocation animale : pour la liste des animaux, se reporter à l'**APPENDICE L : ANIMAUX INVOQUÉS.**

Magie demi-ombre : Ce sort permet à l'illusionniste de se connecter à une source d'énergie, comme signalé dans *magie des ombres*.

Sorts du 7ème niveau :

Sort astral : Voir **APPENDICE C : RENCONTRES ALÉATOIRES, RENCONTRES DANS LE PLAN ASTRAL ET L'ÉTHER** pour la liste des monstres possibles.

Vision : Considérez ce sort comme une variation sur le *contact des plans extérieurs*. Les *visions* sans rapport évident contiendront un indice sibyllin sur ce que recherche le lanceur de sort. Même après un 10 ou plus, assurez-vous que la vision soit aussi floue et indirecte que possible.

Note finale :

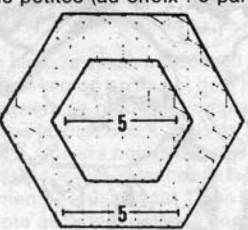
Souvenez-vous que l'inverse de n'importe quel sort doit être mémorisé séparément et qu'il comporte des composantes matérielles particulières.

L'AVENTURE

AVENTURES EN EXTÉRIEURS

Il est nécessaire de posséder une carte à grande échelle et bien détaillée pour diriger une aventure en extérieurs. Les premières aventures d'une campagne seront restreintes, tout naturellement, à l'intérieur d'une petite communauté et d'un labyrinthe souterrain à proximité. Mais, pour des raisons diverses (désirs des joueurs, *quêtes religieuses* ou *magiques*, ou suivant votre propre volonté), les aventures se dérouleront tôt ou tard en extérieurs! Cela ne représente pas un gros problème si vous suivez les procédures générales ci-dessous.

Tout d'abord, vous devez décider ce que vous faites face au monde en général. Si vous disposez de temps et d'idées, il est conseillé de créer complètement un continent (ou une grande partie de celui-ci), qui correspond parfaitement à votre décor initial. Si cela n'est pas possible, vous pouvez vous procurer un des multiples explicatifs et descriptifs d'environnement disponibles dans le commerce, et placer le point de départ de votre campagne quelque part au sein de ce monde déjà créé. Au risque de passer pour un vendeur acharné, je mentionne entre parenthèses que mon propre **MONDE DE FAUCON-GRIS** (publié pat TSR) a été précisément conçu pour permettre l'insertion de tels débuts de campagne. La plus grande variété y règne et son Histoire et son organisation sont restées volontairement sommaires afin d'offrir toute latitude d'intégration au MD. Quel que soit votre choix, l'échelle de ce type de cartes doit être aux environs de 30 à 50 km par hexagone. une telle division du terrain permet de couvrir des territoires considérables et représente la solution idéale aussi bien pour les déplacements que des cartes plus précises. On peut, en effet, diviser chaque hexagone en assemblages de figures plus petites (au choix : 5 par côté ou 5 en diagonale).



En fait, l'aventure en extérieurs couvre plusieurs sortes d'expéditions, car il s'agit d'un terme générique pour toutes les activités en dehors des donjons souterrains ou des situations urbaines. Elle se subdivise en 4 catégories importantes : **AVENTURES SUR TERRE, AVENTURES DANS LES AIRS, AVENTURES SUR LES EAUX** et **AVENTURES AQUATIQUES !**

Les vitesses de déplacement pour les aventures terrestres et maritimes sont données dans la partie concernant les déplacements. Le déplacement en milieu sous-marin est identique à celui applicable en donjon et en intérieur, car le théatre de telles aventures est très souvent d'une superficie limitée.

AVENTURES SUR TERRE

Partis de leur point d'origine, les personnages traverseront non seulement des types de terrain variés mais aussi des régions très diversement peuplées d'humains et de demi-humains. Tout comme la nature du terrain, la répartition et le type des monstres rencontrés, et la population conditionnée en conséquence, vous devez indiquer la densité démographique sur votre carte à grande échelle, ou au moins en avoir une vague idée au fur et à mesure que les aventuriers parcourent le pays en question. Les probabilités de base de rencontre sont définies selon les paramètres ci-dessous.

Probabilités de rencontre :

Densité démographique	**Chances de Rencontre**
Relativement dense	1 sur 20
Moyenne à faible/patrouillé	1 sur 12
Inhabitée/sauvage	1 sur 10

Fréquence des Tirages de Rencontre :

Type de terrain	**Tirage à différents moments de la journée :** Matin	Midi	Après-midi	Crépuscule	Minuit	Aube
Plaine	X	—	X	—	X	—
Brousse	X	—	X	X	—	X
Forêt	X	X	X	X	X	X
Désert	X	—	—	X	—	X
Collines	—	X	—	X	—	X
Montagne	X	—	—	X	—	—
Marais	X	X	X	X	X	X

X = tirage pour déterminer s'il y a rencontre.
— = ne tirez que s'il y a plus de 100 personnes dans le groupe.

Procédure : Les heures diurnes comprennent le matin, le midi, et l'après-midi ; les heures nocturnes : le crépuscule, minuit, et l'aube. Ces périodes équivalent à environ une heure après la mise en branle du groupe, le milieu du trajet et la préparation du camp pour la nuit. Durant les périodes nocturnes, les trois divisions correspondent respectivement au début, au milieu et à la fin des périodes de sommeil. Quand il n'existe qu'une ou deux chances de rencontre, vous pouvez varier ces moments pour empêcher les joueurs de se baser sur des renseignements ou indications qu'ile ne devraient pas connaître. Lorsqu'une rencontre est possible, lancer le dé approprié. Elle n'aura lieu que si votre résultat est égal à 1. Dans ce cas, reportez-vous au tableau correspondant au terrain et déterminez aléatoirement la nature et le nombre de monstres présents. **Note** : Dans les endroits dont vous avez détaillé la population des monstres, il n'est pas nécessaire de faire ces tirages dans la mesure où vous disposez de tous les éléments nécessaires.



Camelot ? Tournez à gauche après le troisième dragon rouge !

Lorsqu'une rencontre a effectivement lieu, étudiez les explications accompagnant le tableau pour toute procédure paticulière qui pourrait s'ensuivre. Les tentatives de fuite du groupe sont traitées dans le chapitre **COMBAT, POURSUITE ET FUITE.**

Distance de rencontre : Si l'un des groupes est surpris, la distance de rencontre est égale à la distance normale (6" à 24" ; 6d4) moins la valeur de la surprise (déterminée par le résultat du dé indiquant qu'une telle distance existe). Ainsi, après un tirage de surprise de 1, la distance varie entre 5" et 23" (6d4-1), pour 2 la distance varie entre 4" et 22", etc. De plus, la surprise permet au groupe qui est sur ses gardes de disposer du nombre de segments indiqué sur le dé durant lequel ses membres peuvent agir en toute liberté et en toute impunité pour attaquer, fuir, se déplacer, etc. (voir **SURPRISE**). Le type de terrain modifie non seulement la surprise, mais aussi la distance de rencontre.

Brousse	-1 par dé pour les 3 et 4
Forêt	-1 pour tous les dés (0 est possible7
Marais	-1 par dé pour les 2, 3 et 4

La plaine, le désert, la montagne et les collines ne modifient pas les variables des distances des rencontres, à la condition que l'un des trois terrains cités plus haut n'existe pas également. Si le distance de rencontre finale est égale à 1" ou moins, une confrontation sera l'issue la plus probable.

Confrontation : La confrontation indique que les aventuriers et des monstres se sont rencontrés à faible distance et qu'une interaction est très probable. Il existe toutefois des facteurs de modifications :

1) Si les monstres sont intelligents et se considèrent, en temps normal, comme moins forts que le groupe d'aventuriers, ils chercheront toujours à éviter une telle confrontation.

2) Si le groupe d'aventuriers surprend les monstres et décide de fuir, ils peuvent tenter d'éviter cette confrontation en utilisant les segments à leur avantage pour se déplacer et échapper aux monstres.

une confrontation consiste en nombres d'actions diverses, isolées ou combinées : parlementer, lancer des sorts, envoyer des projectiles, combattre en mélée, etc.

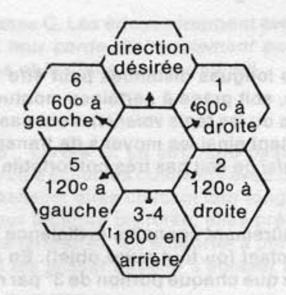
DÉPLACEMENT

Comme précisé auparavant, les vitesses de déplacement sont précisées dans un autre chapitre. Elles concernent les groupes jusqu'à 100 créatures. Si cette limite est dépassée, réduisez la distance parcourue quotidiennement de 1,5 km par centaine (ou fraction de centaine) de créatures supplémentaires. Cet ajustement ne peut en aucun cas ralentir la vitesse en deça de 50 % de la normale.

Se perdre : Tout groupe qui n'est pas guidé par une créature connaissant la région traversée, ne suit pas un chemin bien défini (rivière, route, etc.), ou encore ne possède pas une carte bien dessinée et précise, peut se perdre. Ceci se détermine avant que ne commence le trajet de la journée. Les probabilités sont fonction du terrain :

Type de terrain	Chances de se perdre	Direction
Plaine	1 sur 10	60° droite ou gauche
Brousse	3 sur 10	60° droite ou gauche
Forêt	7 sur 10	n'importe laquelle
Rocaille	3 sur 10	60° droite ou gauche
Désert	4 sur 10	60° droite ou gauche
Collines	2 sur 10	60° droite ou gauche
Montagne	5 sur 10	120° droite ou gauche
Marais	6 sur 10	n'importe laquelle

Pour déterminer la direction prise par le groupe quand il s'est égaré, lancez un d6 ; 1-3 vers la gauche et 4-6 vers la droite. Chaque côté de l'hexagone est à 60°. Si une perte de direction de 120° est possible, tirez un autre d6 ; 1-3 indiquant une déviation de 60°, et 120° pour un résultat de 4-6. Quand n'importe quelle directions est possible, tirez un d6, dont le résultat est interprété dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction de la direction souhaitée (midi) et en donnant deux chances d'égarement total (partis dans le sens opposé) : 1 = à droite devant, 2 = à droite derrière, 3-4 = en arrière, 5 = à gauche-derrière et 6 = à gauche-devant. Il n'y a AUCUNE chance pour que le groupe se dirige accidentellement dans la bonne direction quand le dé indique qu'il est perdu. La direction prise alors par le groupe est illustrée ci-dessous :



Procédure pour les groupes perdus :

Dès que le tirage de dé indique que le groupe est perdu, déterminez la direction. S'ils passent par une région qu'ils ont déjà traversée ou dont ils ont relevé un plan, les aventuriers se rendront compte qu'ils sont perdus. Ditesleur qu'ils ont dévié dans la direction X, mais ils se seront aperçus eux-mêmes de leur erreur grâce à divers points de repère. S'ils se déplacent dans une contrée qui leur est inconnue, relancez immédiatement pour savoir si le groupe se perd également le jour suivant. Dans le cas contraire, les aventuriers se rendront compte qu'ils ont commis une erreur le jour suivant. Jusque là, décrivez néanmoins le terrain comme s'ils se dirigeaient réellement dans la bonne direction. Bien entendu, cela entraînera des erreurs sur leur carte, mais elles seront corrigées plus tard. Si le groupe est encore perdu le lendemain, la procédure décrite plus haut continue jusqu'à ce que les aventuriers s'aperçoivent de leur erreur. A ce moment, ils comprendront qu'ils n'ont pas suivi le bon chemin, mais SANS savoir à partir de quel endroit ils ont commencé à s'égarer. Ils devront refaire leur parcours en sens inverse, tenter de localiser le dernier endroit correct qu'ils ont cartographié et repartir de là.

il faut bien comprendre que les groupes suivant une carte fiable ne se perdront jamais. Cette procédure ne sert que pour l'exploration de contrées inconnues.

Repos : Les vitesses de déplacement sont calculées en tenant compte de temps de repos quotidiens pour éviter la nécessité de toute période de repos forcé d'une journée ou plus lors d'un voyaage. Si cette vitesse normale est dépassée, des périodes de repos particulières et des interruptions du trajet sont alors obligatoires. Cette règle est détaillée ci-dessous :

Marche forcée : Il est possible d'effectuer des marches forcées au point de doubler la distance parcourue quotidiennement. De tels efforts augmentent la vitesse de déplacement par incréments de 10 % (de 10 % à 100 %) selon le désir du groupe. Dès que la vitesse se trouve ainsi multipliée par deux ou que le groupe décide de reprendre un rythme normal, (en fonction de ce qui arrive en premier), une période de repos devient obligatoire. Sa durée dépendant du pourcentage de progression forcée :

10 % - 30 % = 1 heures par 10 %
40 % - 60 % = 2 heures par 10 %
70 % - 100 % = 3 heures par 10 %

Pour déterminer la durée du repos, calculez le pourcentage total et retranchez-le de la vitesse de déplacement quotidienne normale. Ainsi, 30 % signifie que 30 % seront déduits du chemin théoriquement parcourus le lendemain car ce temps est consacré à se reposer. A raison de 3 heures par 10 % de marche forcée, 70 % d'augmentation signifient 210 %, c'est-à-dire que 2 jours complets et 10 % du 3ème jour devront être consacrés à récupérer de la fatigue due à la marche forcée.

Si le groupe ne se repose pas après que la vitesse normale soit devenue égale à 100%, les bêtes de somme ont un pourcentage cumulatif de 10% de tomber raide mort par incrément de 10% de pregression supplémentaire (quelle qu'elle soit). De la même manière, les autres créatures perdent 1 dé de vie (ou un niveau) jusqu'à ce qu'elles arrivent à 0 et périssent d'épuisement. Une telle perte de vitalité, que ce soit pour une bête de somme, une créature ou un personnage, nécessite 8 heures de repos supplémentaire pour chaque incrément de 10 %, niveau ou dé de vie perdu. Par exemple : un guerrier du 12ème niveau qui déplace de 90 % supplémentaires après avoir doublé (+ 100 %) sa vitesse, doit se reposer 72 heures consécutives pour revenir au 12ème niveau. Avant cela, il est en réalité du 3ème niveau !

AVENTURES DANS LES AIRS

Voler est l'un des rêves les plus vieux et les plus vivaces de l'humanité. Ce souhait peut souvent être concrétisé dans le monde des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. Toutefois, le fait de voyager et de combattre dans les airs acquier souvent des perspectives différentes de ce qui se déroule sur le plancher des vaches (à deux dimensions), à un point tel qu'il existe un chapitre spécial à ce sujet!

L'AVENTURE (AVENTURES DANS LES AIRS)

VOYAGE AÉRIEN

Le voyage aérien sur de longues distances peut être accompli soit par le biais d'objets magiques, soit grâce à certaines montures. Certains de ces objets (comme les *balais* ou les *tapis volants*) n'ont pas une durée d'utilisation limitée, et représentent ainsi les moyens de transport aériens les plus efficaces (bien qu'un *balai* ne soit pas très confortable pour s'en servir des heures durant).

Vos joueurs désireront sûrement connaître la distance qu'il est possible de parcourir sur un *tapis volant* (ou tout autre objet). En ce qui concerne les longs trajets, considérez que chaque portion de 3" par round représente 1,5 km/heure. Un *balai volant*, avec une vitesse de déplacement de 30" va donc de 15 km/h de moyenne sur de tels parcours et peut parcourir 150 km par jour (en supposant 10 heures de voyage quasi-continu durant les heures diurnes). La formule précédente n'est PAS forcément applicable en cas de voyage sur de courtes distances.

Si vos joueurs ne sont pas impressionnés par ces distances, rappelez-vous que cette vitesse de déplacement, dans une ère où la technologie n'existe pas ou peu, tient presque du miracle. Certains d'entre eux ayant peut-être parcouru 30 km à pied dans une seule journée, demandez-leur de se souvenir combien c'était long...

Montures volantes :

La plupart des montures volantes sont des griffons, des hippogriffes ou des pégases. Quelle qu'elle soit, il doit être très difficiles de s'en procurer une, et encore plus difficile de la dresser. Aucune d'entre elles ne peut être gardée avec les autres (s'ils en ont l'occasion, les griffons mangent les pégases ou les hippogriffes, et des hippogriffes, enfermés avec des pégases, les agresseront dès que possible).

Les griffons sont souvent vicieux et méchants. S'ils sont capturés très jeunes et dressés, ils peuvent devenir des montures d'une fidélité remarquable! Leur loyauté, une fois fixée sur quelqu'un, n'est pas transmissible, et ils doivent donc être uniquement entraînés par leur futur cavalier! Son possesseur doit dresser et entraîner très régulièrement le griffon qu'il vient alors à peine d'éclore (jusqu'à 6 mois) afin de l'accoutumer à sa présence et à la bride, la couverture, la selle, etc. Quand il atteint la moitié de sa taille adulte, il doit subir une période d'entraînement intensif durant au moins quatre mois. Cette attention quotidienne ne doit pas être interrompue plus de deux jours, sans quoi la nature sauvage du griffon reprend le dessus et tous les efforts passés sont perdus! Après deux mois de ce traitement, il est possible de commencer à le faire voler. Cela constitue un apprentissage tant pour la monture que pour le cavalier, car ce dernier doit apprendre à se mouvoir dans une nouvelle dimension et n'aura, la plupart du temps, pas d'autre maître que lui-même. Imaginez le tumulte déroutant provoqué par le battement des ailes géantes, le sifflement de l'air, les changements brusques d'altitude et vous comprendrez pourquoi un cavalier inexpérimenté ne peut pas monter une une créature volante.

Les griffons, au même titre que toutes les grandes créatures volantes, consomment d'énormes quantités de nourriture, particulièrement après des vols prolongés. De plus, ils sont carnivores et donc coûtent très cher à nourrir. Leur entretien, pouvant être évalué entre 300 et 600 po par mois, grèvera de façon constante les plus grandes richesses. Des bâtiments particuliers, ainsi qu'un minimum de trois palefreniers et serviteurs, sont nécessaires, ainsi que de temps à autre, un cheval entier pour le diner (les régimes varient, mais des arrangements similaires sont indispenssables pour toutes les montures volantes).

Les hippogriffes ne sont pas aussi difficiles à dresser que les griffons, mais ils sont moins fiables en cas de besoin. L'indispensable processus de dressage est relativement le même, bien qu'un dresseur puisse éventuellement remplacer le cavalier pour de courtes périodes, si ce dernier doit s'absenter. Une fois dompté, un hippogriffe peut même accepter plusieurs maîtres. Il est omnivore, et donc légèrement moins coûteux à nourrir que le griffon.

Les pégases sont très prisés en raison de leur vitesse, qui fait d'eux les créatures volantes les plus rapides. Leur dressage demande un temps considérable et présente de nombreuses similitudes à celui des griffons. Ils ne servent que les personnages *bons* ; tous les autres seront incapables d'en tirer quoi que ce soit. A l'instar des griffons, ils ne donnent leur loyauté qu'à un seul maître durant toute leur vie.

Toutes les montures volantes doivent se reposer durant une heure pour trois heures de vol, et ne peuvent jamais voler plus de neuf heures par jour. Elles mangent énormément durant leurs périodes de repos: de la viande pour les griffons ou les hippogriffes, et des plantes vertes, de préférence succulentes, ou encore du fourrage et de l'avoine pour les pégases.

L'utilisation de créatures volantes plus exotiques comme montures requiert généralement de les contrôler par la magie (comme grâce au sort de *charme-monstres)*, bien que les plus intelligentes puissent éventuellement donner leur permission et coopérer dans certaines circonstances. Cela n'assure en rien la facilité qu'aura le cavalier à les diriger, voire même sa stabilité. De cette manière, griffons, hippogriffes et pégases peuvent être charmés et montés.

Combattre sur une monture en vol requiert un entraînement considérable. Deux mois d'apprentissage et d'essais continus sont au moins indispensables pour devenir un spécialiste de l'arc en vol. (cf. **COMBAT AÉRIEN, UTILISATION DE PROJECTILES DANS LES AIRS**).

COMBAT AÉRIEN

Les créatures aériennes volent en majorité au moyen d'ailes, soit naturelles, soit augmentées magiquement (comme chez les êtres fondamentalement surnaturels, tels que démons, diables, dragons, griffons, etc.). La plupart de ces créatures doivent battre des ailes en permanence afin d'obtenir la poussée suffisante pour maintenir leur poids dans les airs. Certaines sont assez légères et puissantes pour se stabiliser et rester immobiles à un point donné mais la grande majorité doit constamment être en mouvement. Cela signifie que le combat aérien se limite presque toujours à un affrontement fait de descente en piqué, d'attaque rapide et de fuite éperdue. Attraper un adversaire dans les airs entraîne généralement la chûte des deux combattants, à moins d'être à haute altitude et de rompre l'assaut presque immédiatement. Mais, même dans ce cas, les risques sont sérieux. Seules les créatures capables de se stabiliser (grâce à des ailes puissantes et rapides, ou une forme quelconque de magie) sont capables d'engager des combats ressemblant au système "round par round" de l'affrontement au sol.

De toute évidence la manœuvrabilité est d'une importance considérable durant les combats aériens. Les combattants, aussi bien des aigles, des dragons, des hommes montés sur des balais que des hippogriffes, doivent piquer sur leurs adversaires, virer dans les airs et attaquer à nouveau. Ceux dont la manœuvrabilité est supérieure sont capables de changer direction et vitesse plus rapidement que les autres, et sont donc avantagés durant les poursuites et les fuites.

Pour conduire un combat aérien, le MD doit connaître la vitesse, la manœuvrabilité et les modalités d'attaque de chaque créature engagée.

Vitesse :

La vitesse de vol de chaque créature est précisée au milieu des autres renseignements dans le **MANUEL DES MONSTRES**, et rappelée à la fin de ce chapitre. Lors d'un combat qui a entièrement lieu dans les airs, il est plus pratique de convertir la vitesse par tour en vitesse (ou nombre d'hexagones) par round.

Pour les besoins d'uniformisation, toutes les créatures volantes montent à la moitié de leur vitesse indiquée et piquent au double de celle-ci. Elles montent de 1 mètre pour tous les 3 mètres parcourus en avant, mais descendent de 1 mètre en piqué par mètre parcouru horizontalement (c'est-à-dire un angle de 45°, ces remarques ne concernant pas les créatures de classe de manœuvrabilité A, qui peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction souhaitée). Toutes les attaques physiques des créatures en piqué infligent le double des dégâts aux cibles (lorsqu'elles ne sont pas elles-mêmes en piqué) y compris les créatures terrestres assaillies à partir de 9 mètres de haut. il n'y a aucune pénalité d'attaque lors des ascensions. En règle générale, aucune créature ne peut monter au-delà de 1500 m (en raison de la raréfaction de l'atmosphère) mais vous pouvez modifier ce plafond si vous le désirez.

Manœuvrabilité :

Evidemment, les manœuvres de toutes les créatures volantes diffèrent considérablement entre elles, mais afin de faciliter le jeu et de rendre possibles les combats aériens, la manœuvrabilité a été divisée en 5 classes, de A à E, du plus agile au plus gauche. Notez que l'angle ainsi exprimé l'est dans le cas où la créature vole à sa vitesse maximale. Elle monte d'un cran en se déplaçant à la moitié de sa vitesse. Les créatures ailées ne peuvent rester en vol si elles descendent en dessous de cette limite (excepté les membres de la classe B).

Classe A : La créature peut tourner de 180° par round, et a besoin de 1 segment pour atteindre sa vitesse maximale, ou s'arrêter complètement en l'air. Elle peut, de plus, planer sur place. Les créatures de classe A possèdent un contrôle total et quasi instantané de leurs mouvements dans les airs! Exemples : djinn, élémental d'air, serviteur aérien, couatl.

Classe B : La créature peut effectuer des virages de 120° par round, atteindre sa vitesse maximale en 6 segments. Elle a besoin de 5 segments pour un

arrêt total en l'air et peut planer sur place. Exemples : sort de *vol*, sylphide, esprit follet, guêpe géante, ki-rin.

Classe C : La créature peut tourner de 90° par round, et a besoin d'un round pour atteindre sa vitesse maximale. Exemples : *tapis volant, ailes de vol*, gargouille, harpe, pégase, lammasu, shédu.

Classe D : La créature peut tourner de 60° par round et a besoin de 2 rounds pour atteindre sa vitesse maximale. Exemples : ptéranodon, sphinx, pégase *monté*.

Classe E : La créature peut tourner de 30° par round et a besoin de 4 rounds pour atteindre la vitesse maximale. Exemples : dragon, roc, wivern.

Modes d'attaque :

Comme précisé précédemment, il est habituellement hors de question d'attraper un adversaire dans les airs. Cela signifie que des créatures différentes utilisent des tactiques d'attaques tout aussi différentes, et que leurs méthodes d'attaques naturelles sont souvent considérablement altérées. La liste ci-dessous aidera le MD à déterminer comment combattent certaines créatures volantes. Les classes de manœuvrabilité et les vitesses sont également précisées. Pour des raisons de place ou de redondance, toutes les créatures ne sont pas incluses. Une fois familiarisé avec le système, le MD sera à même de l'appliquer à n'importe quel monstre volant.

Aigle géant : 48", classe D. Les aigles géants attaquent couramment avec leurs serres. Avec leurs cousins plus petits, ils partagent la faculté de piquer vers le sol à très grande vitesse et soudain de stopper leur descente puis de repartir dans les airs, ou d'atterrir en toute sécurité.

Chimère : 18", classe E. La chimère est une créature volante maladroite, et préfère utiliser son souffle en combat. Elle peut aussi user de ses serres ou attaquer avec *une* de ses têtes.

Cockatrice : 18", classe C. Le cockatrice n'est pas une créature volante robuste et stable, et ne monte que très rarement au-dessus de 100 mètres d'altitude, à moins d'être entraîné dans l'une de ses crises de rage. Dans tous les cas, il ne vole jamais plus de 2 à 5 tours avant d'atterrir pour se reposer. Son pouvoir de pétrification est terrible, car il n'a souvent qu'à toucher ses ennemis pour les détruire. Ceux qui sont alors changés en pierre tombent et se brisent en mille morceaux sur le sol !

Couatl : 18", classe A. La tactique favorite du couatl est d'entourer les autres créatures volantes de ses anneaux et de les écraser de manière à ce que ni lui, ni sa proie ne soient en mesure de voler. Les deux créatures tombent à toute vitesse vers le sol mais le couatl se dématérialise juste avant l'impact, évitant ainsi une mort certaine.

DAEMONS :

Nycadaemon : 36", classe D. Bien que très lourds, le nycadaemon est une créature très puissante dans les airs et peut atteindre des vitesses considérables. Il attaque quasiment comme un bélier volant, infligeant 2-12 PdV lors d'une attaque réussie (ou 3-18 en touchant une créature la tête la première, bien que subissant alors 1-4 points de dégâts). Un nycadaemon s'efforce d'amener sa proie près du sol pour fondre sur elle et l'attraper. Il bat des ailes en tout sens pour désorienter la proie et ralentir leur chute, alors qu'il essait d'amener son adversaire au sol où sa force physique maximale et son poids représentent un énorme avantage.

DEMONS :

Succube : 18", classe C. Les succubes préfèrent éviter de combattre à la fois dans les airs et sur terre et utilisennt la ruse, la traitrise et la *transformation ètherée* aussi souvent que possible.

Type I : 18", classe C. Ces démons-vautours tailladent le plus souvent leurs victimes, avec les serres de leurs pattes arrières.

Type IV : 12", classe E. **Type VI** : 15", classe D. Ces deux énormes types de démons tentent comme les nycadaemons d'attirer leurs adversaires au sol.

DIABLES : Les pouvoirs d'*illusion* des diables font d'eux des adversaires difficiles et dangereux dans les combats aériens.

Diable cornu : 18", classe D. Les diables cornus s'efforcent d'empaler avec leur fourche et de déchirer les chairs avec leurs queues lors des passages rapides.

Diable des profondeurs : 15", classe D. Ces diables les plus puissants tentent, le plus souvent, de forcer leur adversaire à atterrir où ils peuvent les écarteler à loisir membre par membre. Leur massue et leur queue sont des armes dangereuses dans les airs.

Erinyes : 21", classe C. Les érinyes frappent avec leur dague empoisonnée ou utilisent leur *corde d'étranglement* pour entraver les ailes de leurs adversaires et les faire tomber au sol.

DINOSAURES :

Ptéranodon : 15", classe C. La structure osseuse très légère de ces créatures, les force à éviter les collisions avec d'autres créatures volantes mais, si nécessaire, elles utilisent leur long bec pointu comme une lance. Suivant leur tactique préférée, elles préfèrent se laisser tomber sur des créatures terrestres, les emporter à plusieurs centaines de mètres d'altitude et les laisser ensuite s'écraser au sol.

Djinn : 24", classe A. Les djinns, comme toutes les autres créatures du Plan Elémentaire de l'Air sont presque impossibles à attraper dans les airs. Quand une créature les approche en piqué, ils se déplacent tout simplement sur le côté. De plus, leurs facultés pour se rendre *invisible* et *créer des illusions* leur assurent qu'un combat aérien n'aura lieu qu'à l'endroit et au moment choisis par les djinns. Ils se moquent ouvertement des créatures ailées usant de magie pour voler, comme les magiciens et les efrits.

Dragon : 24" et 30", classe E. Le manque de manœuvrabilité dû à leur grande taille peut sembler être un désavantage dans les airs, mais leurs souffles très puissants rétablissent quelque peu l'équilibre. Lors d'un passage, un dragon peut, au choix, mordre ou faire usage de ses griffes. Un dragon peut choisir de souffler lors d'une approche, puis utiliser ses crocs ou ses griffes en passant.

Efrit : 24", classe B. A l'instar des djinns, ils utilisent leurs pouvoirs d'*illusion* et d'*invisibilité* avec beaucoup de succès lors de combats aériens.

Elémental d'air : 36", classe A. Les élémentals d'air gagnent +1 au toucher et +2 sur chaque dé de dégâts lorsqu'ils combattent dans les airs. Ils se déplacent de la même manière que les djinns.

Gargouille : 15", classe C. Les gargouilles tentent d'empaler leurs adversaires avec leur corne ou de les déchiqueter avec leurs griffes (jamais les deux en même temps).

Griffon : 30", classe C (classe D si il porte un cavalier). Un griffon utilise soit les serres de ses pattes avants, soit son bec puissant.

Harpie : 15", classe C. Les harpies utilisent soit leurs serres, soit une arme lors des combats aériens. Comme les aigles, elles peuvent piquer vers le sol et remonter dans les airs.

Hippogriffe : 36", classe C (classe D avec un cavalier). Ils attaquent de la même manière que les griffons.

HOMME : Les hommes, au même titre que les monstres, doivent se comporter différemment dans les airs que sur terre. La plupart des combats aériens avec des humains sont des luttes entre magiciens ou bien des personnages équipés d'objets magiques qui s'élèvent au dessus d'une mélée pour bénéficier d'un avantage de position et lancer des projectiles ou des sorts. En réalité, ce n'est pas aussi simple que les joueurs aimeraient le croire dans la mesure où différentes formes de vol magique ont des contraintes qui gènent de telles actions.

Lèvitation : Une fois lancé, le sort ne requiert aucune concentration de la part du magicien, excepté pour les changements d'altitude ; il est donc fort utile pour un lanceur de sort qui désire s'élever au dessus d'une mélée pour avoir le champ libre pour jeter ses sorts. Le désavantage principal réside dans le fait qu'un personnage s'élevant au dessus d'un combat est automatiquement identifié comme magicien, et attire immédiatement la majorité, à défaut de la totalité, des projectiles. Les personnages sur lesquels a été lancé un sort de *lévitation*, qui désirent se servir d'arcs depuis leur position élevée découvriront que leur stabilité n'est pas totale et que leur tir est plus difficile. Ces archers subissent un malus de -1 au toucher. Cet ajustement est cumulatif, augmentant de -1 à chaque round, jusqu'à atteindre -3, car l'archer devient de plus en plus instable. Le fait de tirer continuellement n'amoindrira pas ses chances au-delà de -3 et tout round où il arrête de lancer des flèches (combattre) lui permet de se stabiliser et de repartir à -1. Lancer des javelots ou des lances, utiliser une fronde, ou encore porter des coups avec une arme (comme une épée) multiplie cet ajustement par deux (-2, -4, -6). En raison de l'absence de force de levier et de quelque chose contre lequel "pousser", il est impossible d'encocher un carreau sur une arbalète, moyenne ou lourde, en lévitant (laissez les joueurs le découvrir par eux-mêmes). Les personnes en *lévitation* sont des cibles idéales pour des créatures volantes. On peut les considérer généralement comme des cibles à terre plus faciles à atteindre et qui combattent avec un désavantage.

Le MD doit se souvenir que bien que le sujet d'un sort de *vol* contrôle pleinement sa direction, l'altitude d'une *lévitation* dépend du magicien. Si ce der-

L'AVENTURE (AVENTURES DANS LES AIRS)

nier est occupé, aucun mouvement vertical n'est possible (cela ne s'applique pas, bien sûr, aux objets magiques comme les *bottes de lévitation*, mais tout ce qui précède reste valable.

Sort de vol : Utiliser un sort de *vol* demande autant de concentration que de marcher, c'est pourquoi la plupart des sorts peuvent être lancés soit en volant sur place ou lentement (3" ou moins). Il n'y a pas de pénalité pour le tir à l'arc durant le *vol* (en supposant que l'archer reste sur place ; s'il se déplace, voir **COMBAT AÉRIEN, UTILISATION DES PROJECTILES**). Il en existe par contre pour l'utilisation d'une fronde ou d'une arme, identiques à celles des archers en *lévitation* (-1, -2, -3). Les personnages utilisant un sort de *vol* (ou un objet donnant ce pouvoir, comme un *anneau de vol*) ont une manœuvrabilité de classe B. Celles qui sont en *vol* engagées dans des mêlées au sol attirent les projectiles tout comme les personnages en *lévitation*. Les personnages *volant* et combattant d'autres créatures aériennes se déplacent comme n'importe quelle créature de leur classe de manœuvrabilité.

Ailes de vol : Cet objet appartient à la classe C et son possesseur doit voler au moins à demi vitesse pour rester dans les airs. Il est de classe C. Bien que ces *ailes* laissent les mains de l'aviateur libres pour combattre, il est impossible de se concentrer suffisamment pour lancer des sorts à cause des déplacements constants du corps. Cela n'interdit pas l'utilisation de certains objets magiques dupliquant les effets des sorts (anneaux, baguettes, etc.). Tout comme un aigle, le porteur d'*ailes de vol* peut piquer d'une haute altitude et remonter en toute sécurité à quelques mètres du sol, à condition que les ailes n'aient pas été endommagées.

Balai volant : Un tel objet doit voler au moins à la moitié de sa vitesse pour fonctionner. Avec de la pratique, il est possible de le diriger avec les genoux ; un personnage expérimenté peut donc combattre dans les airs. Par contre, il est impossible de lancer des sorts du haut d'un balai, bien que certains objets magiques (comme les baguettes) puissent être utilisés. Le balai volant appartient à la classe C.

Tapis volant : Le tapis est le plus stable des objets permettant le *vol*, et donc le plus recherché. Bien que de classe C, il peut rester sur place ou se déplacer à n'importe quelle vitesse (jusqu'à leur maximum) souhaitée par son possesseur. En sur-place ou à faible vitesse, il constitue une plate-forme idéale pour lancer des projectiles ou des sorts (les mouvements rapides tendent à troubler la concentration magique, même si le lanceur de sort n'est pas celui qui contrôle le tapis). Ils ne sont pas aussi adaptés au combat aérien dans la mesure où les passagers ont le fâcheuse habitude d'être éjectés et de tomber. Les tentatives pour installer des sangles ou des ceintures de sécurité détruisent généralement le pouvoir magique du tapis.

Montures volantes : La manœuvrabilité de toutes les montures volantes descend d'un cran lorsqu'un cavalier les monte même si celui-ci est un gnome ou un personnage petite-gens. Les seules exceptions sont les montures de classe E, tels les dragons, qui sont de taille suffisante pour porter un cavalier de taille humaine sans désavantage. Le lancement de sorts sur une monture est bien sûr impossible, mais certains objets magiques peuvent être utilisés.

Ki-rin : 48", classe B. Ils attaquent généralement avec leur corne, afin d'empaler leur adversaire.

Lammasu : 24", classe C. Les lammasu utilisent leurs griffes s'ils sont obligés de combattre. Ils sont difficiles à atteindre dans les airs, car ils peuvent utiliser des *portes dimensionnelles* pour fuir la trajectoire d'attaque de leur adversaire.

Manticore : 18", classe E. Les manticores sont maladroites en vol, mais elles n'hésitent pas à utiliser les pointes de leur queue sur les adversaires qui s'approchent trop près. (voir **COMBAT AÉRIEN, UTILISATION DES PROJECTILES**). Elles peuvent aussi utiliser leurs griffes des pattes avants.

Pégase : 48, classe C (D s'il porte un cavalier). En vol, un pégase combat avec ses sabots antérieurs.

Péryton : 21", class C. Un péryton en vol s'efforce d'empaler sa proie avec ses cornes acérées.

Pseudo-dragon : 24", classe B. Le pseudo-dragon utilise sa piqûre empoisonnée, lors de combats dans les airs.

Rock : 30", classe E. Les rocks attaquent le plus souvent à l'aide de leurs serres puissantes et énormes. De façon tout à fait surprenante en raison de leur grande taille, ils sont capables comme des aigles, de piquer vers le sol et, de stopper leur descente en déployant brusquement leurs ailes.

Serviteur aérien : 24", classe A. S'il est obligé à combattre, le serviteur aérien a habituellement recours au combat classique.

Shédu : 24", classe C. Ils utilisent leurs sabots en cas de combat, bien que leur pouvoir de *voyage éthéré* leur permet d'éviter les mêlées s'ils le désirent.

Sphinx : 24", 30" ou 36", classe D. Les différents sphinx utilisent presque toujours les griffes de leurs pattes de devant lors d'un combat aérien, bien que le rugissement d'un andro-sphinx soit une arme puissante, dans la mesure où il affaiblit les adversaires et peut les rendre incapables de voler.

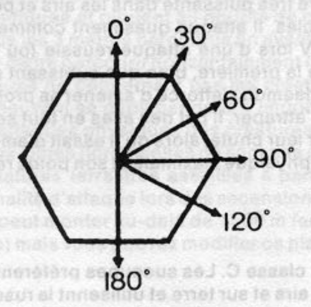
Wivern : 24", classe E. Lors d'un passage d'attaque, une wivern tente soit de mordre, soit de piquer sa proie.

Diriger un combat :

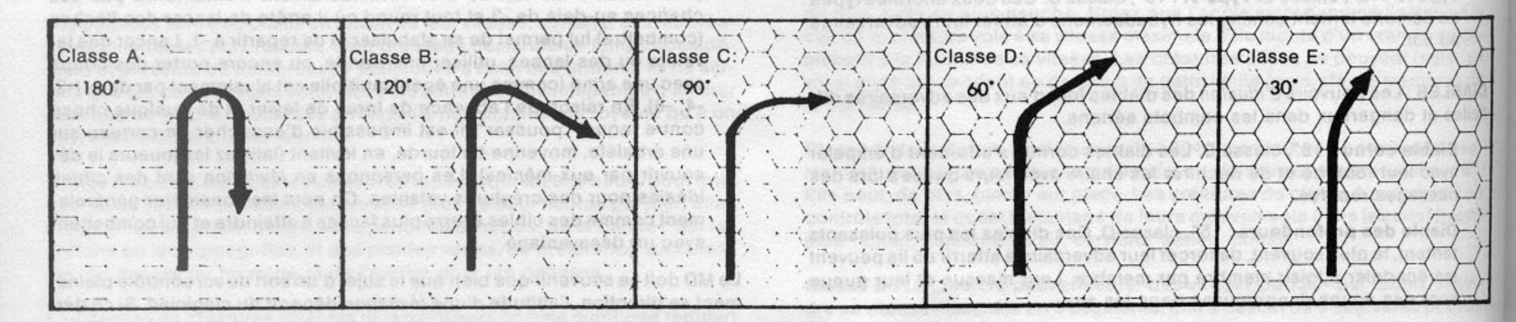
La tâche de diriger un combat est grandement simplifiée si le MD se souvient que la plupart des créatures volantes ne peuvent effectuer de manœuvres compliquées comme le tonneau ou le looping. La majorité ne peut que monter, descendre, piquer et/ou tourner, et il est aisé de simuler et de quantifier toutes ces actions à l'aide de la vitesse et des classes de manœuvrabilité.

Il existe deux méthodes pour conduire un combat aérien. La première est simple mais moins précise, la seconde plus exacte mais impliquant l'utilisation de papier ou d'une carte à hexagones. Bien que les deux soient réalisables sur papier, la meilleure façon de visualiser les situations se fait avec des figurines ou des pions. Il faut aussi garder trace de l'altitude absolue (ou relative) de chacun des combattants sur une feuille séparée ou sur des petits morceaux de papier placés sous chaque pion/figurine.

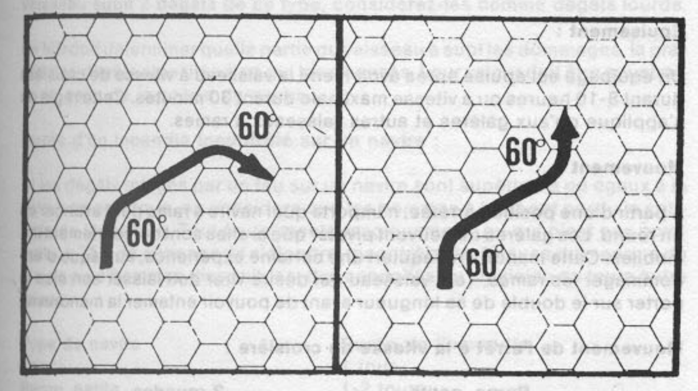
La méthode la plus simple consiste à déplacer les créatures concernées dans la direction qui leur fait face au début de chaque mouvement et d'exécuter les virages à la fin en les plaçant dans la nouvelle direction. La vitesse est représentée par des séquences de 3 rounds ou des fractions par round.



Une méthode plus précise oblige à utiliser du papier hexagonal, de manière à ce que les courbes de mouvement puissent être indiquées et les virages simulés à tout moment durant un déplacement.



Les virages se déroulent en fait sur plusieurs hexagones (excepté en ce qui concerne les créatures du Plan Elémentaire de l'Air, qui peuvent tourner sur une pièce de monnaie dans n'importe quelle direction désirée). Il n'est pas obligatoire d'effectuer un virage dans des hexagones consécutifs. Pour illustrer cela, voici deux possibilités offertes à une créature de classe B, pouvant se déplacer de 120o par round :



Les ordres concernant la première sont : face 1, 60o droite, face 3, 60o droite, face 1!

Chaque créature volante peut se déplacer d'un hexagone par 3" de mouvement. Ainsi, une gargouille, avec une vitesse de 15", peut bouger de 5 hexagones, tandis qu'un griffon (30") bouge de 10. Gardez à l'esprit les changements de vitesse en montée et en piqué.

Les déplacements doivent être simultanés dans le cas des deux méthodes. Si plusieurs joueurs sont impliqués dans un combat aérien, vous pouvez leur demander de consigner les déplacements par écrit à l'avance. (Le MD n'y est pas obligé). Si deux adversaires désirent manifestement s'affronter et qu'ils sont à même de le faire, que leurs ordres écrits les obligeraient à se manquer, n'hésitez pas à faire de légers ajustements.

Utilisation de projectiles : Pour tous les projectiles lancés dans les airs, considérez la portée courte comme moyenne (-2) et la moyenne comme longue (-5) pour les probabilités de toucher. Les tirs sur des cibles à longue portée échoueront toujours. Ceci ne s'applique à ceux qui tirent sur le dos d'une monture volante, chevauchent un *balai volant* ou portent des *ailes de vol* que s'ils ont passé de longs mois à s'entraîner. Dans le cas contraire, il leur est absolument impossible de toucher la cible. Ces ajustements de portée sont aussi valables pour les monstres qui lancent des projectiles comme les manticores (considérez la portée comme celle d'un arc composé long). Tout ce qui précède n'est applicable que pour les créatures en mouvement. Celles qui restent sur place grâce à un sort de *vol* ou sur un *tapis volant*, ne subissent aucun malus. Celles qui lévitent sont pénalisées comme indiqué précédemment dans la partie : **Modes d'attaque, homme, lévitation.**

Les dragons et les créatures similaires possèdant un souffle (comme les chimères) ont un peu plus de difficultés à toucher d'autres créatures volantes. Pour cette raison, les cibles en mouvement des dragons volants bénéficient d'un bonus de +2 sur leur jet de protection.

Dégât : N'importe quelle créature ailée, subissant des dégâts supérieurs à 50 % de ses points de vie est incapable de rester en vol et doit atterrir. Si elle en perd plus de 75 %, elle ne contrôle même pas sa descente et s'écrasera au sol. Cette règle est destinée à simuler les dégâts subis par les ailes car, dans un combat aérien, elles représentent la partie la plus vulnérable d'un combattant. Les ailes membraneuses sont plus fragiles que celles recouvertes de plumes. C'est pourquoi on donne à ces dernières une valeur supplémentaire en points de vie égale à la moitié de ceux de la créature en vol qu'elles supportent afin d'évaluer l'importance des dégâts nécessaires avant que la créature ne puisse plus voler. Ainsi, un griffon de 30 points de vie disposerait de 15 points supplémentaires et fictifs en combat dans les airs. Il peut donc subir 23 points de dégât avant d'être contraint à se poser. En comparaison, une succube avec 30 points de vie ne resterait en vol que si elle perd moins de 16 points. *Ces points ne doivent en aucun cas être ajoutés aux véritables points de vie de la créature en ce qui concerne les dégâts subis.* Un monstre qui vole ne peut encaisser que les dégâts normaux nécessaires en temps normal pour le handicaper ou le tuer. Par conséquent, le griffon de l'exemple précédent mourra s'il perd 31 points de vie à la suite du souffle d'un dragon.

Pour conclure souvenez-vous que l'héroïque aviateur qui bondit sur la selle de son hippogriffe et s'envole à l'assaut sans prendre un ou deux rounds pour boucler ses sangles risque fortement de tomber de sa monture au premier round de combat et subira 1-6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de chûte (jusqu'à un maximum de 20-120 points).

AVENTURES SUR LES EAUX

A un moment ou à un autre, les joueurs manifesteront le désir de voyager sur

l'eau. Rivières, lacs et mers ont de tous temps fourni un moyen d'existence et de transport à l'humanité. Depuis le premier radeau et l'antique bateau en roseau jusqu'aux modernes catamarans, les eaux exercent une immense fascination sur l'homme. Cette forme d'aventure attend tous les participants d'une campagne de **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS,** mais avec vengeance ! Les rencontres sont traitées dans l'**APPENDICE C : RENCONTRES DE MONSTRES ALEATOIRES, RENCONTRES SUR L'EAU**, les tableaux étant divisés en deux parties : eau douce et mer. Les informations concernant vaisseaux, armements et équipages sont détaillées ci-dessous. Les règles sont de nature générale pour permettre de jouer quelles que soient l'échelle et la surface (papier à hexagones ou quadrillé, sol, etc.).

Classes générales des vaisseaux :

Barge/radeau : Il s'agit d'esquifs longs et de forme rectangulaire, destinés avant tout à la navigation fluviale. Certains types plus grands et plus robustes sont utilisés sur des lacs ou le long des côtes. Les barges et les radeaux ont habituellement un faible tirant deau, seuls les premiers possédant une étrave et des francs-bords (la barge de l'obélisque de la reine égyptienne Hatshepsut est un très bon exemple de barge de travail). Les esquifs constitués de fagots liés ensemble ou de peaux tendues comme les umiaks, sont considérés la plupart du temps comme des barges. Il en est de même avec les sampans et les jangadas. L'équipage normal d'une barge varie entre 20 et 100 hommes, ou plus, selon sa taille et l'usage qui en est fait. Si elle est destinée au travail, comme celle de la reine Hatshepsut, on peut concevoir que 100 hommes, sinon plus, soient indispensables pour la manœuvrer. D'un autre côté, sampans et jangadas ne nécessitent pas la présence d'un équipage nombreux ; de 3 à 10 hommes suffisent pour les premiers, et jusqu'à un seul pour les seconds. Les barges et les radeaux ne sont pas équipés d'armement en temps normal, mais il est possible qu'ils le soient. Ils se comportent très mal par vents supérieurs aux brises modérées.

Canot : Tous les petits bateaux, avec ou sans voile, et équipés de rames ou de pagaies, entrent dans cette catégorie. Les chaloupes des grands vaisseaux, les canots de sauvetage, les canoés et les bachots en font donc partie. L'équipage normal d'un tel esquif est composé de 1 à 10 hommes selon sa taille. Les canots ne sont équipés d'aucun armement et sont difficiles à manœuvrer par des vents de plus de 30 km/heure.

Galère : Il s'agit de longs bateaux à rames très élancés. Parmi les plus anciens, on trouve les modèles grecs et romains : birèmes, trirèmes et quadrirèmes, ces galères possédant deux, trois et quatre rangées de rames. Le type le plus couramment utilisé dans le monde de **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** est le drakkar, le Vaisseau Dragon des Vikings, un navire avec une voile carrée, un seul banc de nage (rang de rame) et un mât unique démontable. Ce vaisseau est également le plus facile à manœuvrer sur des eaux peu agitées parce que les planches se chevauchent et sont rivetées (bordage à crins). Grâce à cela, sa coque avance avec les vagues au lieu de les fendre. L'importance de l'équipage d'une galère est liée à sa taille. Certaines peuvent très bien n'avoir que 30 rameurs tandis que d'autres, historiquement, en requéraient jusqu'à 200. La plupart des galères, à cause du besoin de place pour les rameurs, ne s'éloignent jamais beaucoup des côtes. La structure de ces navires est telle que même s'ils sont capables de prendre la mer, la navigation côtière ou fluviale est plus confortable, car offrant la possibilité de camper sur la terre ferme. L'armement varie de l'éperon à la balliste, les plus grosses galères pouvant même disposer dune catapulte.

Navire de guerre : Ces navires sont censés être très rapides mais, la plupart du temps, tiennent mal la mer, surtout les plus anciens. En ce qui concerne les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**, le meilleur navire de guerre est le nao, avec une voilure carrée, deux mâts (ou plus) et une structure similaire à celle d'une caravelle. Il possède aussi un chateau-avant très reconnaissable et une poupe arrondie. L'équipage est divisé en équipes de 2 ou 3 hommes pour chaque balliste, et une autre de 3 ou 4 pour la catapulte, le reste s'occupant de la voilure. Il est possible d'avoir 100 hommes ou plus à bord mais, en raison du manque de place disponible pour les réserves de nourriture et d'eau douce, ce nombre est souvent beaucoup plus réduit.

Navire marchand : Il s'agit le plus souvent d'un petit vaisseau à large coque évasée, muni d'un mât unique à voile latine, non seulement apprécié des marchands, mais aussi des pirates. Halé, il va à la vitesse d'un canot. Les caravelles et les carraques des XIIIème et XIVème siècles sont des navires marchands très estimés à cause de leur robustesse et de l'équipage peu nombreux nécessaire. La plupart de ces vaisseaux peuvent aisément transporter plus de 100 hommes mais, en raison de conditions financières et d'existence à bord, ils sont dirigés par un équipage réduit, composé de 10 hommes minimum, y compris les officiers. Les pirates sont l'exception à cette règle.

Ils bourrent les navires d'hommes, longent les côtes en tous sens pendant une semaine environ, attaquent et pillent quand l'occasion se présente, puis regagnent le port. Ce type de navire est généralement armé de plusieurs ballistes, voire même quelquefois d'une catapulte.

Valeurs des coques :

La valeur des coques - ou valeur défensive - représente le total de dégâts que peut subir un navire avant de sombrer (chaque fois que les dégâts atteignent le tiers de ce total, des réparations doivent être effectuées). En ce qui concerne les dommages infligés par différentes formes d'attaque, reportez-vous au paragraphe **Siège** dans le chapitre **CONSTRUCTION ET SIEGE**. Pour déterminer le nombre de points de chaque navire, utilisez le tableau ci-dessous et faites les tirages appropriés.

Type de vaisseau	Valeurs des coques
canot	1-4
barge, petite	1-6
barge, grande	2-8
galère, petite	2-12
galère, grande	4-16
marchand, petit	6-36
marchand, grand	12-48
navire de guerre	7-42

Réparer les dégâts :

Quand la valeur des dégâts est comprise entre le tiers et la moitié du total des points de la coque, les réparations peuvent être effectuées tout en voguant. Si elle dépasse cette limite, il faut impérativement rentrer au port. Les réparations elles-mêmes, leur durée et les sommes nécessaires sont laissées à l'appréciation du MD.

Longueur et largeur :

La longueur et la largeur moyennes des différents types de vaisseaux est donnée ci-dessous. Le MD ou les joueurs, s'ils entreprennent la construction d'un quelconque navire, décident de ses dimensions exactes.

Vaisseau	Longueur	Largeur
Canot	2-6 m	1-2 m
Barge, petite	4-6 m	3-4 m
Barge, grande	8-14 m	4-6 m
Galère, petite	9-18 m	3-5 m
Galère, grande	36-48 m	6-9 m
Marchand, petit	8-12 m	3-5 m
Marchand, grand	15-24 m	4-8 m
Navire de guerre	21-30 m	4-8 m

Equipage :

Se reporter à **homme d'équipage** et **maître d'équipage**, dans le chapitre traitant des **SERVITEURS EXPERTS.**

Direction et force du vent :

La direction et la force du vent sont importantes pour déterminer si les voiles, les rames, les deux à la fois ou aucune de ces deux méthodes peuvent être utilisés pour faire avancer le vaisseau. Les courants sont bien entendu un atout ou un handicap pour la bonne marche du navire, mais c'est au MD de décider des courants qui, s'ils existent, sillonnent les océans. La force du vent doit être déterminée pour les possibilités de déplacement du vaisseau et les dégâts éventuels, à condition qu'elle soit supérieure à de fortes rafales.

Direction (d8)	
1 Nord	5 Nord-est
2 Sud	6 Nord-ouest
3 Est	7 Sud-est
4 Ouest	8 Sud-ouest

Force	(3d6)	Km par heure
3	Calme	0-2
4-8	Brise	3-11
9-12	Vent modéré	12-30
13-15	Vent fort	31-50
16	Vent en rafales	51-87
17	Tempête	88-115
18	Ouragan	116-230

Tout vent qui souffle en fortes rafales, ou plus fort encore, possède un pourcentage de chances intrinsèque de causer des dommages au vaisseau. Des probabilités existent aussi pour que des hommes soient projetés à la mer. La gravité des dégâts et le nombre d'hommes qui passent par-dessus bord sont déterminés par le MD. Les tirages se font toutes les 6 heures, ou jusqu'à ce que le vent décroisse.

	Rafales	Tempête	Ouragan
Chavirement	1%	20%	40%
Mat cassé	5%	25%	45%
Baume cassée	10%	35%	50%
Voile déchirée ou gréement abimé	20%	45%	65%
Homme à la mer	10%	50%	70%

Epuisement :

Un équipage est épuisé après avoir mené le vaisseau à vitesse de croisière durant 8-10 heures ou à vitesse maximale durant 30 minutes. Cette règle ne s'applique qu'aux galères et autres vaisseaux à rames.

Mouvement :

A partir d'une position arrêtée, n'importe quel navire à rame peut avancer en un round. Les galères ne peuvent pivoter que si elles sont complètement immobiles. Cette manœuvre requiert une certaine expérience, au risque d'endommager les rames. Tout vaisseau qui désire virer doit laisser son élan le porter sur le double de sa longueur avant de pouvoir entamer la manœuvre.

Mouvement de l'arrêt à la vitesse de croisière :

Barge, petite	2 roundes
Barge, grande	5 rounds
Galère, petite	3 rounds
Galère, grande	6 rounds
Marchand, petit	5 rounds
Marchand, grand	1 tour
Navire de guerre	1 tour

Vitesse :

Le tableau qui suit montre la vitesse des vaisseaux en fonction de leurs voiles et/ou rames.

	Voiles		Rames	
Type de navire	Normales	Maximales*	Normales	Maximales**
Canot	3 km/h	5 km/h	2 km/h	3 km/h
Barge, petite	3 km/h	5 km/h	3 km/h	2 km/h
Barge, grande	2 km/h	3 km/h	2 km/h	2 km/h
Galère, petite	9 km/h	14 km/h	8 km/h	12 km/h
Galère, grande	6 km/h	11 km/h	6 km/h	12 km/h
Marchand, petit	8 km/h	11 km/h	1 km/h	2 km/h
Marchand, grand	5 km/h	8 km/h	1/3 km/h	1 km/h
Navire de guerre	6 km/h	9 km/h	1 km/h	2 km/h

* basé sur un vent fort.

** durant de courtes périodes de 10-20 minutes.

Dégâts des incendies contrôlés :

Pour chaque volée de 10 flèches enflammées, chaque projectile de catapulte en flamme et chaque *boule de feu* de 5 dés et plus (une *boule de feu* à 10 dés requiert un second tirage) qui atteignent le navire, les dégâts du feu doivent être déterminés. Les sorts de *foudre* entraînent de tels dégâts tous les 8 dés. Le reste, inférieur aux normes précitées, ne cause que des dégâts de structure (voir **CONSTRUCTION ET SIEGE, VALEUR DES ATTAQUES DURANT LES SIEGES**). Quand un sort de *foudre* cause des dégâts par le feu, soustrayez 3 au résultat du tirage indiquant le type de dégât accompli (si, par exemple, le résultat est égal à 15, reportez-vous au 12 sur le tableau ci-dessous pour déterminer les dégâts).

Dégâts du feu (3d6)		Dégâts de coque équivalents
3-7	dégâts légers	1 point
8-10	dégâts légers à modérés	2-4 points
11-13	dégâts lourds	5-10 points
14-16	dégâts modérés	3-6 points
17-18	dégâts modérés à lourds	4-8 points

Dégâts légers : Dégâts presque inexistants, qui ne demandent pas d'attention immédiate. Si le vaisseau subit plus de 3 dégâts légers, considérez-les comme des dégâts légers à modérés.

Dégâts légers à modérés : Dégâts mineurs. Une réparation n'est pas immédiatement nécessaire. Quand un vaisseau subit 2 dégâts de ce type, ou 2 dégâts légers et un seul de ce type, considérez-les comme des dégâts modérés.

Dégâts lourds : Des réparations importantes sont nécessaires dans la mâture et la voilure. Les gréements sont grâvement brûlés.

Dégâts modérés : Quelques petites réparations sont nécessaires avant que le navire ne reprenne sa route. Quand un vaisseau subit 2 dégâts de ce type, considérez-les comme des dégâts modérés à lourd.

Dégâts modérés à lourds : Plusieurs réparations mineures ou quelques majeures sont nécessaires avant que le navire ne reprenne sa route. Quand un vaisseau subit 2 dégâts de ce type, considérez-les comme dégâts lourds.

Le MD doit déterminer quelle partie du vaisseau a subi les dommages, la grâvité des dégâts étant liée à ce qui les a causés. Leur valeur doit être soustraite de celle de la coque du navire.

Durée d'un incendie incontrôlé sur un navire :

Si les dégâts infligés par un feu sur un navire sont supérieurs ou égaux à la valeur de sa coque, on considère que les hommes à bord ont perdu le contrôle de l'incendie. Tout feu alimenté magiquement, ou qui n'est pas combattu, a 75% de chances de s'étendre, incontrôlable, à cause du manque de temps ou d'hommes disponibles, des capacités du magicien ou toute autre raison.

Type de navire	Durée de l'incendie
Canot	1 tour
Barge, petite	1-2 tours
Barge, grande	1-4 tours
Galère, petite	1-3 tours
Galère, grande	1-6 tours
Marchand, petit	2-8 tours
Marchand, grand	3-12 tours
Navire de guerre	3-12 tours

Eperonnage :

Avant une bataille au cours de laquelle un navire désire en éperonner un autre, le mât doit être démonté et attaché solidement sur le pont. L'éperonnage (qui n'est possible que sur les galères) doit être éxécuté droit devant à vitesse maximale, et selon un angle de 60°-90° avec la cible. Après l'impact, l'assaillant doit faire aussitôt marche arrière, faute de quoi il risque de couler avec le vaisseau éperonné ou d'être envahi par son équipage si le trou est percé au dessus de la ligne de flotaison.

Grappins et abordage :

Les grappins sont utilisés par l'équipage d'un vaisseau pour accrocher leur navire à un autre (ou autre chose, s'il en est désiré ainsi). Il y a 25% de chances pour que l'équipage du vaisseau abordé parvienne à couper les cordes ou retirer les grappins. Si cette tentative échoue, les hommes de l'attaquant peuvent monter à l'abordage. Si les deux vaisseaux sont du même type, par exemple deux galères, il n'y a aucun bonus pour la mêlée. Si, par contre, l'équipage d'une galère essaie d'aborder un navire de commerce ou de guerre, les hommes sous le feu de l'attaque combattent à +1 et les assaillants à -1. La raison en est simple : l'équipage du navire abordé à l'avantage de la hauteur. Quand cela arrive, les marins de la galère débordent, dans la plupart des cas, les autres sous leur nombre, allant jusqu'à combattre à 3 contre 1. Cette règle s'applique à tous les vaisseaux construits avec deux ponts ou plus.

Mêlée :

Humanoïdes contre humanoïdes : Dans ce cas, les combats sont identiques à ceux effectués dans le cadre d'un donjon. Les sahuagins, les lacedons (goules), les kopoacinths (gargouilles), les koalinths (hobgobelins) et les hommes (boucaniers et pirates) tenteront de monter à l'abordage. Les autres créatures humanoïdes, comme les nixies, les elfes aquatiques, les tritons, les sorcières de profondeurs et les hommes-poissons ne peuvent ou ne désirent pas poser un seul pied sur le pont.

Humanoïdes contre non-humains : Les hommes sur un navire sont désavantagés pour combattres des créatures dans l'eau. Un calmar essaiera d'emprisonner le navire dans ses tentacules et de le couler. D'autres monstres marins peuvent être aussi dangereux.

Voir le **MANUEL DES MONSTRES** pour les précisions concernant chaque monstre.

Couler un navire :

Il existe plusieurs moyens pour couler un navire. Le premier est de l'éperonner, endommageant ainsi la coque pour lui faire prendre l'eau (voir **Eperonnage**). En fonction de la taille du vaisseau, de l'emplacement et de la taille de l'orifice, le vaisseau peut sombrer en 1-12 tours (les chaloupes et les petits radeaux sont les seuls esquifs à couler en moins de 1 tour). Le feu est une autre cause de naufrage, car un navire ravagé par les flammes ne consumme jusqu'à la ligne de flotaison et ses restes calcinés s'enfoncent ensuite dans les flots (voir **Dégâts des incendies contrôlés**). Une chaloupe touchée de plein fouet par une grosse pierre coule immédiatement. Il faut plusieurs coups au but avec semblables projectiles avant que les dégâts soient suffisamment importants pour entraîner le naufrage d'un navire de guerre ou de commerce (voir **Valeur des coques** et **Machines de siège**). Le mauvais temps peut faire chavirer un vaisseau et éventuellement faire sombrer (voir **Direction et force du vent**). Certains monstres, comme la tortue dragon ou le serpent de mer, peuvent essayer de faire chavirer un navire s'ils choisissent de l'attaquer.

Capturer un navire :

La capture d'un navire intervient quand l'équipage au complet est mort, prisonnier, ou neutralisé de quelque manière que ce soit et incapable de combattre (enfermé dans la cale, par exemple). Pour déterminer si un équipage se rend, comparez les deux parties en présence. Si un camp combat à 3 contre 1, la reddition de l'adversaire est alors inévitable. Le capitaine de ce vaisseau peut refuser de se rendre et ordonner à ses hommes de continuer le combat (un tirage de 1 sur 1d6 indique qu'ils obéissent). La reddition ne concerne jamais les personnages joueurs qui décident seuls de leurs actes.

Nager :

Il est impossible de nager avec une armure de métal, sauf si elle est magique. Tout personnage portant une armure magique est limité dans ses mouvements et ne peut se déplacer qu'à la manière des chiens. Il est possible de nager en hoqueton ou en armure de cuir, mais la nage est maladroite, (5% de chances de se noyer par heure). Toutes les possessions lourdes doivent être abandonnées, sous peine de voir ces chances augmenter de 2% pour chaque charge de 2,5 kg sur la personne du porteur autre que l'armure de cuir ou du hoqueton. Sont inclus : armes, bourses remplies d'or et/ou de gemmes, sacs à dos et bottes hautes. Une dague dégainée peut être conservée entre les dents du personnage. Nager par vent dépassant 55 km/h est presque impossible et il y a 75% de chances de se noyer.

Terminologie navale générale :

Babord : désigne la gauche en mer.
Bretèche : structure fortifiée sur le mât.
Briser les rames : Manœuvre accidentelle ou non afin de détruire les rames de un ou plusieurs navires lors d'une tentative d'abordage ou dans le but de désemparer le vaisseau si les rames ne sont pas rentrées.
Cadence : son du tambour qui donne le rythme aux rameurs sur une galère.
Carguer les voiles : serrer les voiles contre le mât ou les vagues pour stopper le navire.
Château avant : superstructure fortifiée en bois en forme de château à la proue d'un navire.
Château arrière : identique à un château avant mais à l'arrière d'un navire.
Dresser le mât : mettre le mât dans l'emplanture.
Hisser les voiles : déployer les voiles sur les différents mâts.
Lever l'ancre : détacher le navire de toutes ses amarres, opération éffectuée lors du départ.
Mouiller : mettre à l'eau (sonde, etc.) ou jeter l'ancre.
Port : ville ou citée où les navires peuvent trouver refuge en cas de gros temps, se ravitailler ou effectuer diverses réparations. On peut aussi y charger ou décharger une cargaison.
Proue : partie avant d'un vaisseau (appelée aussi gaillard d'avant).
Tribord : désigne la droite en mer.

AVENTURES SUB-AQUATIQUES

Comme le savent tous les lecteurs de littérature fantastique, les fonds océaniques abritent bon nombre d'antiques civilisations sub-aquatiques et de sombres royaumes verdâtres peuplés de créatures mi-homme, mi-poisson. Vos joueurs ont pu entendre parler des montagnes de richesses englouties, accumulées au fil des siècles de naufrages, mais encore de choses aussi mirobolantes que des sirènes aux yeux verts et la peau bleue, de perles de la taille d'une tête... S'ils trouvaient un quelconque moyen de vérifier le fondement de ces fabuleuses histoires, comment allez-vous vous en sortir ? Ce chapitre est destiné à vous aider à maîtriser les scénarios d'aventures sous-marines.

Respiration :

La première difficulté cruciale dans les aventures sous l'eau est celle de l'air respirable. Dans ce domaine, les lanceurs de sorts sont avantagés, car ils ont accès à un certain nombre de sorts à même de résoudre le problème de la respiration sub-aquatique : *respiration aquatique* (également un sort

de druide), *eau gazeuse, hétéromorphisme,* et même *souhait,* qui peut servir pour tout un groupe (les illusionnistes pouvant utiliser l'*altération de la réalité*). Ils peuvent aussi pratiquer des *allométamorphoses* en créatures marines. Toutefois, la plupart des personnages qui n'utilisent pas la magie trouveront les objets magiques (ou les potions) plus sûrs et moins sujets à caution, notamment les *capes de raie manta* (qui permettent de se déplacer et de respirer), les *heaumes d'action aquatique,* les potions de respiration aquatique. Le MD peut même, s'il le désire, créer des "pilules d'air" ou des concoctions d'algues qui, une fois avalées, permettent temporairement de visiter les fonds aquatiques. La plupart des méthodes ayant une durée restreinte, les aventures sous-marines sont semblables à celles qui se passent dans des donjons en ce qui concerne le temps écoulé. Les joueurs doivent se rendre à destination, accomplir leur mission et retourner sur la terre ferme base dans un temps limité, le plus souvent en tours, contrairement aux journées ou aux semaines qui servent de base aux aventures en extérieurs. Dans le cas d'une campagne sous-marine prolongée, le MD doit s'assurer que les joueurs peuvent acquérir un objet ou une nourriture leur permettant de rester sous l'eau pour une durée illimitée.

Déplacement :

Il existe deux moyens possibles de déplacement sous-marin : la nage et la marche. La nage est impossible en armure plus lourde que le cuir (excepté les armures magiques), ou si un personnage transporte plus de 10 kg de possessions diverses (ajouter/soustraire 1 kg pour chaque bonus/malus de force de 200 po). Bien que du fait de la densité de l'eau, l'immersion entraîne une certaine "perte de poids", la masse réelle de l'équipement reste identique et cette même densité, qui provoque l'illusion de légèreté, est une telle entrave aux mouvements qu'elle les ralentit considérablement. Par conséquent, les déplacements (nage ou marche) se font à une vitesse identique à celle des donjons, bien que se déroulant en "extérieurs". De la même manière, la vitesse moyenne est fonction de l'encombrement.

Les personnes capables de nager (en raison de leur manque d'équipement et non à cause de leur apprentissage passé ou inné de la natation) peuvent se déplacer tant verticalement qu'horizontalement, et ce à la même vitesse. Souvenez-vous que les personnes qui nagent sont vulnérables à des attaques provenant de toutes les directions.

Les personnages transportant plus de 10 kg d'équipement divers sur leur personne doivent marcher sur le fond des océans, lacs, fleuves, etc. Ils sont tributaires des accidents de terrain (collines sous-marines, barrières de corail, carcasses de navire, forêts d'algues, etc), au même titre que s'ils se trouvaient à l'air libre. Ceux qui possèdent un *anneau de libre action* peuvent se déplacer librement et couvrir les mêmes distances que sur terrain sauvage, c'est à dire le triple des possibilités dans le cadre du donjon.

Vision :

La portée de vue varie selon la profondeur (c'est à dire de la lumière disponible) et des obstacles. En général, les personnages sont capables de distinguer objets et mouvements jusqu'à 15 m en eau douce et 30 m sous les mers. La limitation de vision en profondeur est identique : il est difficile de discerner quoi que ce soit en dessous de 15 m en eau douce et 30 m en eau salée. Passé ce seuil, la vision est obscurcie. Vous pouvez varier les distances en fonction de la profondeur, pour rendre tout ceci un peu plus réaliste. Ainsi, en milieu d'eau douce, les personnages peuvent voir à 15 m quand ils sont à 3 m de profondeur, 12 m s'ils sont à 6 m, etc, et 0 à 18 m. La même formule est applicable à l'eau de mer, mais à partir de 30 m à 3 m de profondeur. L'utilisation d'un sort de *lumière* permet de voir à 9 m quelle que soit la profondeur, ou de rajouter 3 m de portée sur toute distance inférieure à 18 m (le plus avantageux). Les possibilités offertes par un *heaume d'action aquatique* multiplient la vision normale par 5, tant en distance qu'en profondeur.

L'infravision et l'ultravision sont utiles sous la surface de l'eau et leurs distances maximales sont les mêmes que dans les donjons. Par contre, elle occasionnent quelques problèmes : les utilisateurs de l'infravision peuvent être désorientés par des courants et des couches aquatiques de températures différentes, les échanges thermiques s'effectuant plus lentement que dans l'atmosphère. La portée de l'ultravision est réduite de moitié à 30 m de profondeur et nulle à 60 m, car les rayons ultraviolets ne pénètrent pas en quantité suffisante au delà de cette limite.

Des objets peuvent également gêner la vision. Selon leur densité, les algues et les hautes herbes aquatiques peuvent empêcher de discerner quoi que ce soit au delà de 3 m ou même complètement pour ceux qui se trouvent au milieu. La hauteur de ces herbes varie entre 1 et 9 m, alors que les algues peuvent prendre toutes les formes et les tailles imaginables par le MD. Dans tous les cas, les bancs d'algues ou d'herbes entravent totalement la vision, et n'importe quoi peut s'y dissimuler ! En raison de leur vélocité et de leur nombre, les bancs de poissons peuvent également aveugler et désorienter des personnages. La vase peut aussi présenter un grave problème, surtout en ce qui concerne les combats sur le lit aquatique. Des gestes violents peuvent entraîner la formation de nuées opaques empêchant de voir tant que durent les déplacements en question et durant 7-12 (d6+6) rounds, à moins qu'un courant ne les dissipent ou les emportent au loin. Même les sources de lumière ne peuvent pas pénétrer les eaux fortement boueuses.

Combat :

Le combat sous-marin est difficile pour les personnages nés à l'air libre. La résistance de l'eau restreint l'efficacité optimale des armes contondantes et tranchantes. Seules les armes d'estoc et de hast peuvent être utilisées (c'est à dire lances, tridents, dagues, fleuret, etc.). De plus, les humanoïdes sont quelque peu ralentis sous l'eau, aussi les créatures aquatiques ont toujours l'initiative, sauf si l'humanoïde possède une arme beaucoup plus longue que son adversaire. Seuls les personnages possédant la faculté de *libre action* (du fait d'un anneau, d'un heaume ou autre) sont capables de se mouvoir comme à l'air libre : ils peuvent utiliser toutes es armes qu'ils désirent et ne font l'objet d'aucune pénalité, quelle qu'elle soit.

Les filets s'avèrent très efficaces en conjonction avec les armes d'estoc, en particulier si les deux adversaires nagent. Ils existent plusieurs techniques de combat au filet.

Deux personnages, ou plus, peuvent étendre un filet entre eux et le manœuvrer de façon à y entortiller les attaquants ou les combattants. Cette méthode est particulièrement efficace sur des adversaires en train de charger ou qui ne s'attendent pas à une telle riposte, car ils ont moins de chances de l'éviter.

Ceux qui sont utilisés d'une main en combat doivent être lestés. Il faut lancer le filet en le faisant horizontalement tourner sur lui-même. La force centrifuge oblige les poids à rester éloignés les uns des autres, gardant ainsi le filet ouvert. S'il est correctement projeté, il ralentit et arrête de tournoyer alors qu'il arrive sur la victime, les poids le faisant retomber sur celle-ci pour l'emprisonner. Les filets peuvent être lancés à 30 cm par point de force de l'utilisateur (les races sous-marines disposant d'une portée moyenne de 4m50, 6 m pour les sahuagins). Il est également possible de laisser tomber filet lesté sur des non-nageurs, marchant sur le fond de l'océan marins, pour les immobiliser ou les tirer de force. Certains filets de bataille sont munis de petits crochets à chaque maille pour s'assurer que les victimes ne pourront pas s'en défaire facilement.

Toutes les races aquatiques utilisent des filets, en particulier les elfes aquatiques, les locathahs et les hommes-poissons, les plus grands adeptes restant les sahuagins. Ils préparent souvent des embuscades avec plusieurs filets de petite taille ou un seul, gigantesque, de plusieurs dizaines de mètres de diamètre, en se dissimulant sous des algues ou en flottant près de la surface. De plus, les sahuagins sont des experts du combat au filet et luttent souvent avec un filet dans une main (pour désorienter et entortiller leur adversaire) et un petit trident dans l'autre.

Le filet de combat aquatique est une arme difficile à manier, et les PJ qui tenteraient de l'utiliser subissent une pénalité de -4 (excepté s'ils suivent un entraînement intensif pour en faire une de leurs armes. Un tel apprentissage doit se dérouler sous l'eau).

En dehors de certaines arbalètes spécialement conçues à cet effet, les armes à projectiles sont généralement inutilisables sous l'eau. De telles arbalètes fonctionnant sous l'eau peuvent être confectionnées par des fabricants d'arcs spécialisés. Elles valent 10 fois le prix d'une arbalète normale et la portée efficace de ces armes est réduite de moitié par rapport à la normale (distances de donjon).

Si les personnages désirent se rendre dans un endroit ou il est possible de se servir des armes de jet (comme les grands dômes d'oxigène d'Atlantis), les arcs et les projectiles doivent être protégés de l'humidité. C'est bien sûr doublement vrai pour les parchemins et les livres.

L'utilisation de la magie dans l'élément liquide est limitée, en ce qui concerne les portées et les distances, comme en donjon. De plus, il y a des problèmes avec la préparation des sorts, car les composantes matérielles sont altérées ou ne fonctionnent pas correctement sous l'eau. Certains effets de sorts sont eux aussi transformés. Tous les sorts à base de feu (comme *boule de feu*) sont totalement inopérants dans ce milieu (excepté dans les rayons d'un sort d'*eau gazeuse*). Les sorts basés sur l'électricité voient leur aire d'effet amplifiée : un sort de *foudre* a le même effet qu'une *boule de feu* dans l'atmosphère, etc. En tant que MD, vous pouvez changer préparations et résultats de sorts que vous jugez nécessaires et logiques.

Utilisation de sorts sous l'eau :

Les sorts suivants ne peuvent pas être lancés ou ont inspirants en milieu aquatique :

Clerc :

3ème niveau — *nécromancie**
4ème niveau — *abaissement des eaux*
*langage des plantes **
5ème niveau — *expiation**
fléau d'insectes
pilier de feu
6ème niveau — *serviteur aérien*
7ème niveau — *contrôle du climat*
marche des vents

Druide :

1er niveau — *prévision du climat*
2ème niveau — *flamme**
métal brûlant (l'inverse fonctionne)
piège à feu
3ème niveau — *invocation de la foudre*
invocation des insectes
*pyrotechnie**
4ème niveau — *embrasement**
invocation animale I
invocation des créatures sylvestres
5ème niveau — *contrôle des ventes*
fléau d'insectes
invocation animale II
mur de feu
passe-plantes
6ème niveau — *invocation animale III*
invocation d'un élémental de feu
invocation du temps
graines de feu
7ème niveau — *chariot de Sustarre*
contrôle du climat
mort rampante
tempête de feu

Magicien :

1er niveau — *altération des feux normaux**
invocation d'un familier
*mains brûlantes**
2ème niveau — *pyrotechnie**
3ème niveau — *boule de feu*
*flèche de feu**
rafale de vent
4ème niveau — *bouclier de feu - flammes chaudes**
(la version froide fonctionne)
distorsion des distances
feu charmeur
mur de feu
piège à feu
6ème niveau — *abaissement des eaux*
contrôle du climat
vigiles et sentinelles
7ème niveau — *boule de feu à retardement*
*cacodemon**
8ème niveau — *nuage incendiaire*
*transformation d'objets**
9ème niveau — *nuée de météores*

Illusionniste :

1er niveau — *mur de brouillard*
3ème niveau — *écriture illusoire*
7ème niveau — *sorts de niveau 1 de magicien :*
*altération des feux normaux**
*mains brûlantes**

*Ces sorts peuvent être lancés et sont utilisables dans les limites d'un sort d'eau *gazeuse.*

Les effets des sorts qui suivent sont altérés de manière substancielle quand ils sont jetés sous l'eau :

Clerc :

6ème niveau — *séparation des eaux :* ce sort peut être utilisé pour créer un tunnel, de 3 mètres de diamètre maximum, dans les eaux.

7ème niveau — *tremblement de terre :* les effets sont les suivants : TERRAIN
sub-aquatique - entraîne des ondes de choc qui étourdissent ceux qui ratent un jet de protection contre la mort magique, et ce durant 5-20 rounds.

Druide :

7ème niveau — *invocation d'un élémental de terre :* un élémental de terre, invoqué sous l'eau, doit rester sur le fond de la mer, du lac ou du fleuve à partir duquel il a été créé et ne peut s'aventurer dans l'eau. Il peut, en revanche, s'attaquer à des créatures ou des constructions souterraines ou reposant sur le fond.

Magicien :

3ème niveau — *foudre :* dans un milieu aquatique, la zone d'effet de ce sort est identique à celle d'une boule de feu. Au lieu d'un éclair, la décharge électrique prend la forme d'une sphère de 2" de rayon, centrée au point d'impact théorique de l'éclair. Toutes les créatures se trouvant à l'intérieur de la sphère subissent l'intégralité des dégâts (la moitié en cas de réussite du jet de protection).
vol : ce sort permet de se déplacer en nageant à n'importe quelle profondeur désirée, même en cas d'encombrement ou de poids anormalement élevé pour flotter. La vitesse maximale est 9".

4ème niveau — *mur de glace :* un mur de glace peut être créé sous l'eau, mais remonte immédiatement à la surface et flotte comme une banquise.
tempête de glace : la grèle ainsi créée est très étendue, mais faible en puissance, ne causant que peut de dégâts (1-10) avant de remonter à la surface. Le givre fond instantanément et n'a aucun effet.

5ème niveau — *invocation d'un élémental :* les élémentals de feu et d'air ne peuvent pas être invoqués dans un milieu aquatique. En ce qui concerne l'élémental de terre, voir les restrictions décrites précédemment dans le sort de druide. Bien entendu, il n'y a aucun problème à invoquer un élémental d'eau.

6ème niveau — *sphère glaciale d'Otiluke :* ce sort est extrêmement dangereux pour celui qui le lance dans sa première version sous l'eau. Le globe de matière au zéro absolu congèle instantanément l'eau qui entoure le magicien en un bloc de glace d'un volume égal à 1,3 mètres cubes et pour une durée égale à 1 round, le tout par niveau du lanceur du sort. Si les secours ne sont pas immédiats le magicien est asphyxié (le bloc, bien entendu, flotte jusqu'à la surface dès sa formation).
séparation des eaux : se référer aux commentaires concernant le sort de clerc du même nom.

VOYAGE DANS LES PLANS D'EXISTENCE CONNUS

Les plans d'existence connus, tels qu'ils sont décrits dans l'**APPENDICE IV** du **MANUEL DES JOUEURS**, offrent des possibilités presques illimitées pour le jeu inhérent aux **RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS**, bien que certains de ces nouveaux royaumes ne présentent aucun trait du fantastique "habituel" ou mythologique, mais soient plutôt tournés vers la science-fiction, l'horreur ou tout ce qu'il est possible de souhaiter ou d'imaginer. Comment est-ce possible ? Les plans d'existence connus font partie du "multivers". Le Plan Matériel comporte une infinité de soleils, de planètes, de galaxies et d'univers. De la même manière, il existe d'innombrables mondes parallèles. Que dire alors des Plans Extérieurs ? De toute évidence, les créatures qui y vivent peuvent présentées des différences notoires, voire même l'environnement dans lequel elles évoluent.

Sorts, objets magiques, et reliques sont des moyens connus de voyager entre les plans. Vous pouvez ajouter des machines et des créatures qui permettent aussi de tels transferts. Qui peut affirmer que, dans le cadre de l'univers de votre campagne, il est impossible de chevaucher un rock et de s'envoler vers la (ou les) lune(s) ou peut-être vers une autre planète ? D'autre part, les étoiles sont-elles véritablement des soleils très éloignés ou de minuscules lumières sur un vaste dome ? Les pourquoi et les comment dépendent de votre imagination, mais le plus important reste ce qui se trouve à l'autre bout de la route.

Pour ceux d'entre vous qui ne se sont jamais véritablement penchés sur cette question, ces plans sont un aller simple pour la créativité et avec un C majuscule ! *Tout* peut être résolument différent, excepté les dénominateurs communs nécessaires à l'existence des personnages qui arrivent sur le plan. Déplacements et échelles peuvent être différents, sans oublier les combats et le moral. Les créatures peuvent posséder des attributs plus nombreux et/ou différents. Tant que les joueurs gardent d'une façon ou d'une autre quelques points de repère, tout fonctionne pour le mieux. Cela ne signifie pas que l'on attend que vous transformiez chaque plan et une expérience résolument inédite (la magnitude d'une telle tâche est impossible) mais que vous pouvez mettre votre imagination à contribution pour créer un seul plan absolument extraordinaire. Pour le reste, utilisez les différentes possibilités des **RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS** en les modifiant ça et là, en rajoutant des éléments, etc. Si vos joueurs désirent passer la majeure partie de leur temps à explorer d'autres plans (ce qui peut arriver après un an de jeu ou plus), alors vous vous trouverez sans doute en difficulté, à moins de vous baser sur d'autres systèmes de jeu pour boucher les trous. J'ai déjà recommandé l'utilisation de **BOOT HILL** et de **GAMMA WORLD** dfans les campagnes, mais d'autres jeux, comme **METAMORPHOSIS ALPHA** et **TRACTICS**, et toutes sortes d'autres possibilités, sont adaptables pour des scénario de jeu de rôle.

Le voyage dans le plan astral ou l'éther n'est pas difficile, dans la mesure où les systèmes de rencontres aléatoires et d'occurence des *vents psychiques* et des *cyclones d'éther* ne sont que des simples paragraphes faciles à assimiler l'**APPENDICE C : RENCONTRES ALÉATOIRES DE MONSTRES.** Les autres modes de voyage, avec les risques et les hasards qui leur sont inhérents sont sous votre entière responsabilité. Par exemple, imaginons que l'atmosphère respirable s'étend jusqu'à la lune et que toute monture volante capable de voler vite et loin peut porter son cavalier jusqu'à ce satellite. De plus, une fois passées les limites normales de l'atmosphère terrestre, la gravité et la résistance de l'air sont telles que les vitesses augmentent dans des proportions si gigantesques que ce voyage ne prend que quelques jours. Vous devez donc décider des rencontres possibles durant le voyage, avec peut-être quelques créatures inédites en plus des habituelles susceptibles, selon vous, de se trouver entre notre planète et la lune.

Ensuite viennent les conditions de vie sur la lune, ce qui s'y trouve, pourquoi ceci ou cela, etc. Peut-être est-ce là que vous placez des portes dimensionnelles sur d'autres mondes encore. En résumé, vous pouvez créer une cosmogonie complète comme vous avez imaginé votre campagne, commençant à partir du donjon et de ses environs pour s'élargir vers le vaste monde, et dans ce cas, de l'univers jusqu'au multivers. Mais vous n'avez nul besoin d'en faire plus que ce que désirent vos participants. S'ils sont satisfaits de l'environnement normal de votre campagne, avec des petites incursions dans les Abysses et ailleurs, il n'est pas nécessaire de préparer plus que quelques esquisses de plans dans l'éventualité que s'élargisse leur intérêt. En guise de conclusion, les plans existent pour offrir ce qui peut manquer dans une campagne. Utilisez-les comme bon vous semble.

DEPLACEMENTS EN EXTERIEURS

Dans la mesure où l'échelle des cartes varie d'une campagne à une autre, les vitesses de déplacement sont données de manière générale et vous pouvez les adapter à l'échelle de votre carte. Certaines variations de vitesse sont justifiables, mais les distances ne doivent pas être augmentées ou diminuées de façon substancielle.

DEPLACEMENTS A PIED EN KM/JOUR

	Terrain		
Charge	**Normal**	**Difficile**	**Très Difficile**
légère	48	32	16
moyenne	32	16	8
lourde	16	8	4

DEPLACEMENTS A DOS D'ANIMAL OU DANS UN VEHICULE

	Terrain		
Monture ou Véhicule	**Normal**	**Difficile**	**Très Difficile**
léger	96	40	8
moyen	64	32	8
lourd	48	24	8
désordonné	48	24	8
charrette*	40	25	-
caravanne*	40	16	4

* route, chemin ou terrain découvert seulement.

Une **charge légère** représente un homme normal voyageant avec une charge pesant 12,5 kg (armes, nourriture et équipement divers).

Une **charge moyenne** représente entre 12,5 et 30 kg de bagages de toutes sortes pour une seule personne.

Une **charge lourde** suppose un homme normal transportant entre 30 et 40 kg d'équipement divers.

Ajustez tous les poids transportables en fonction de la force et de la race de chaque personnage.

Un **terrain normal** est composé de plaines, de brousse, de désert, de forêts clairsemées, de basses collines et de petits cours d'eau. En ce qui concerne les véhicules, ce type de terrain suppose la présence de routes, ou de champs au relief plat (steppes, plaines, etc...).

Un **terrain difficile** peut comporter des forêts, des parties enneigées, de la rocaille, des collines escarpées, de larges cours d'eaux, etc. Pour les véhicules, il s'agit soit de routes au travers de ces terrains, soit de chemins pour un terrain normal.

Le **terrain très difficile** peut être défini comme un relief accidenté, de la neige épaisse et de la glace, des forêts touffues, des marécages, des montagnes, des cours d'eau à peine franchissables, etc.

Note : Vous devez déterminer quels terrains sont infranchissables à cheval ou tout autre moyen de transport normal. Les marais de grande taille et les hautes montagnes entrent souvent dans cette catégorie.

DEPLACEMENT SUR LES FLOTS, A LA RAME OU A L'AVIRON, EN KM/JOUR

Type de vaisseau	**Lac**	**Marais**	**Fleuve**	**Mer**	**Cours d'eau**
radeau	24	8	24	-	16
bâteau, petit	48	24	56	-	40
barge	32	8	32	-	-
galère, petite	64	8	64	48	-
galère, grande	48	-	48	48	-
marchand, petit	16	-	24	32	-
marchand, grand	16	-	16	24	-
navire de guerre	16	-	16	32	-

DEPLACEMENT SUR LES FLOTS, A LA VOILE, EN KM/JOUR

Type de vaisseau	**Lac**	**Marais**	**Fleuve**	**Mer**	**Cours d'eau**
radeau	48	16	48	-	16
bateau, petit	128	32	96	-	64
barge	80	16	64	-	-
galère, petite	112-128	-	96	80	-
galère, grande	80-96	-	80	80	-
marchand, petit	80-96	-	80	80	-
marchand, grand	40-56	-	56	56	-
navire de guerre	64-80	-	64	80	-

* voir plus bas pour les effets des courants sur les vitesses de déplacement.

Lac : étendue d'eau au minimum large de 3 ou 4 km et longue de plusieurs fois cette distance.

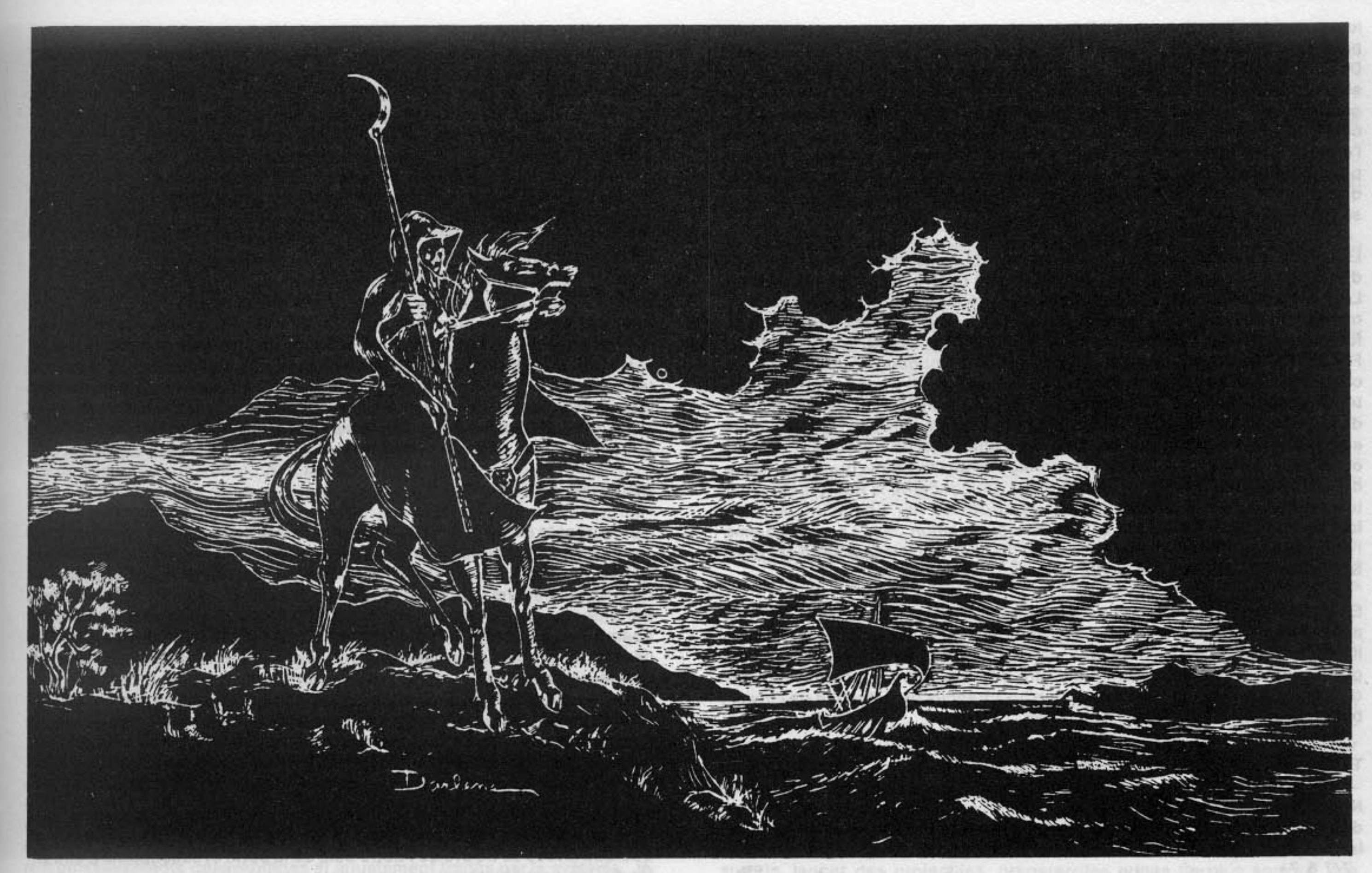
Marais : étendue d'eau peu profonde encombrée de végétation aquatique, mais comportant un nombre considérable de voies dégagées.

Fleuve : cours d'eau large d'au moins trois fois la longueur du vaisseau concerné (donc, minimum 12 mètres) et navigable par celui-ci, habituellement grâce à la connaissance du lieu et/ou la compétence du timonier. Pour les effets du courant, soustrayez la valeur de huit fois sa vitesse (8 x C) du déplacement total si le trajet se fait vers l'amont. Ajoutez la même valeur dans le cas d'un voyage vers l'aval, à moins que ne rentrent en jeu les hasards de la navigation (n'additionner alors qu'un facteur du double ou du quadruple de la vitesse du courant).

Mer (et océan) : tout déplacement implique des conditions généralement favorables. Il n'est pas possible de représenter tous les courants océaniques, les vents dominants et les zones de calme ou de tempêtes, car ces facteurs sont différents dans chaque environnement. Les courants entraînent les vaisseaux dans leur direction et à leur vitesse. Sous un vent dominant, un navire ajoute/soustrait 10 % à 30 % de sa vitesse selon la direction et la force des alizés. Les zones de calme peuvent ralentir un navire à voiles au point de le stopper complètement. Les tempêtes ont tendance à détruire les vaisseaux en fonction de la force de la tempête, du type et des dimensions du vaisseau. Pour simuler ces effets durant de longs voyages, réduire la vitesse de 5 % à 20 % (d4 ; 1=5 %, 2=10 %, etc.).

Cours d'eau : rivière de moins de 12 mètres de large. Les effets du courant sont les mêmes que lors des déplacements fluviaux.

Pour les descriptions des vaisseaux, se reporter à **AVENTURES NAVALES**



INFRAVISION ET ULTRAVISION

Infravision :

Comme expliqué dans le **MANUEL DES JOUEURS**, l'infravision est la faculté de distinguer les nuances du spectre infra-rouge. Des personnages et divers monstres dotés de cette capacité, dont la portée va jusqu'à 18 m (standard), sont à même de percevoir les radiations de ce qui les entourent. Ils notent ainsi les *différences* de radiations thermiques, chaudes ou froides, et ne "voient" pas les choses qui sont à la même température que leur environnement. De cette manière, une salle de donjon peut paraître totalement vide dans la mesure où les murs, le plafond, le plancher et voire même certains meubles de bois sont tous à la même température. Les ouvertures dans les murs apparaîssent distinctement, tout comme un espace n'importe où ailleurs, et si vous êtes généreux, des substances distinctes peuvent émettre des ondes différentes, même si leur température est identique (le bois, dans l'exemple précédent, est décelable, si l'on examine avec soin la pièce en question). Notez que les courants d'air peuvent être visibles comme des strates chaudes ou froides. Excepté lorsque l'on a affaire à des objets brûlants ou glacials, cette vision est sensiblement équivalente à celle d'un humain par une nuit sombre et nuageuse. Notez aussi que les monstres très froids ou très chauds (comme les humains) peuvent être suivis de cette manière grâce à leurs traces de pas. Une telle filature doit avoir lieu au plus 2 rounds après leur passage, sans quoi la différence de température à l'endroit où ils ont posé le pied se dissipe.

Les sources de lumière qui dégagent de la chaleur empêchent l'infravision de fonctionner dans leur rayon d'illumination (vous pouvez expliquer ceci en précisant que l'effet est le même que pour distinguer quelque chose dans l'ombre quand on se trouve dans un endroit très éclairé). Il ne faut pas moins de deux segments pour accoutumer les yeux à l'infravision, après l'utilisation de la vision ordinaire.

Les créatures dotées d'une faculté d'infravision inhabituelle, comme celles capables de voir jusqu'à 27 m, possèdent des yeux qui émettent dans le spectre infra-rouge, et détectent ce qui est à leur portée grâce aux ondes réfléchies. De telles créatures distinguent aisément les sols, les plafonds, les murs, et d'autres endroits, aussi bien que l'ammeublement à l'intérieur d'un même lieu. Leurs yeux apparaîssent rouge-feu à toute autre créature possédant une infravision normale. La plupart des monstres résidant sous terre ont cette forme d'infravision.

A l'extérieur, l'infravision permet de distinguer des créatures chaudes ou froides se trouvant à une distance variant entre 30 et 90 m, en fonction des températures extrêmes. Autrement, la vision est équivalente à une nuit de pleine lune avec un ciel étoilé.

ULTRAVISION :

L'ultravision est la faculté de percevoir les nuances du spectre ultraviolet. A moins qu'elle ne soit de nature très inhabituelle, de manière à avoir une portée étendue, l'ultravision est inopérante sous terre (où les radiations sont stoppées) sans une quelconque source de rayons ultraviolets. Les armes magiques qui émettent de la lumière empêchent tout usage de l'ultravision, au même titre que la chaleur gêne l'infravision. Comme précisé dans le **MANUEL DES JOUEURS**, l'ultravision permet de voir en pleine nuit comme si son possesseur se trouvait au crépuscule. La vue est donc très claire jusqu'à 100 mètres, pour s'assombrir à 300. Lors des nuits particulièrement nuageuses, les capacités d'ultravision sont réduites de moitié (claire jusqu'à 50 mètres et obscurcie jusqu'à 150).

INVISIBILITE

"Maintenant, étant invisible, je m'approche subcepticement du monstre !" Combien de fois les joueurs passionnés n'ont-ils pas poussé, ce cri au cours de votre campagne ? Combien de fois les avez-vous maudits pour cela ? Ne tremblez plus, car il existe de multiples réponses au problème de l'invisibilité, et la plupart des difficultés seront résolues une fois lues les règles et suggestions suivantes sur la question.

L'invisibilité n'est pas ce que la plupart des joueurs voudraient qu'elle soit. Une créature invisible émet normalement des sons et des odeurs, aussi les monstres peuvent très bien l'entendre, la sentir ou la voir. De plus, ses associés ne sont pas plus capables de la distinguer que les adversaires, et ceci est également source de problèmes. Considérons maintenant des sorts de *silence* et d'*invisibilité* à vaste zone d'effet lancés sur un groupe. Imaginez le chaos, à l'intérieur du périmètre en question, alors que les personnages, martyrisent les talons de ceux qui se trouvent devant eux, incapables d'entendre *quoi que ce soit*, des suggestions quant à ce qu'il faudrait faire jusqu'aux ordres à suivre. Notez aussi que la poussière sur le sol ou en suspension dans les airs peut trahir les présence d'un personnage invisible. Pensez à une porte qui s'ouvrirait sans raison apparente. La suspiscion n'est-elle pas immédiate dans l'esprit du spectateur (en particulier quand

les circonstances sont graves) ? Aucun doute là-dessus ! Les sorts d'*invisibilité* sont interrompus à la première attaque, mais qu'en est-il des objets ? Devenir invisible ne prend qu'une fraction de seconde, mais si le groupe est surveillé, alors qu'il disparaît aux yeux de tous, il n'y a aucune raison de ne pas appliquer la pénalité (-4) en vigueur lorsqu'un adversaire ne voit pas sa cible. De la même manière, devenir visible en prend qu'une seconde, mais l'ennemi peut clairement regarder son assaillant dans le blanc des yeux pour lui rendre la monnaie de sa pièce dans la mesure où il faut considérer qu'un round entier est nécessaire pour réactiver la magie qui rend le personnage invisible.

Le sort de druide de premier niveau, *invisibilité aux animaux*, ne permet pas d'attaquer, mais présente une bonne garantie contre les animaux stupides. Les objets conférant l'*invisibilité* dupliquent généralement les effets du sort, ou rendent l'utilisateur indétectable pour le tour ou le round en question en fonction d'un tirage de pourcentage. TIREZ POUR CHAQUE PERIODE EN FONCTION DE LA SITUATION. La *poudre de disparition* n'annule pas les odeurs et les sons ; elle est donc similaire à un sort d'invisibilité qui permettrait d'attaquer sans être vu. La dévotion psionique invisibilité est une faculté de contrôle de l'esprit ("l'Ombre le sait !") qui est plus proche de l'*invisibilité aux animaux druidique*, car les créatures affectées ne perçoivent pas les odeurs et les sons émanant du personnage. Notez toutefois que cette forme d'invisibilité est terriblement limitée en ce qui concerne le nombre de créatures affectées (en fonction de leur niveau/dés de vie). En aucun cas, il ne faut considérer la faculté de voleur de *dissimulation dans l'ombre* comme l'équivalent de l'invisibilité en matière de disparition (voir **CLASSES DE PERSONNAGE, FACULTES DE VOLEUR** pour plus de détails).

Enfin, il faut considérer les chances de détection des créatures invisiblles, même lorsqu'il est impossible de les voir. Ceci est explicable par la possibilité qu'a l'observateur de noter des menus frémissements dans l'air (une vague lueur ou brillance) ou encore d'être doté d'un bon odorat et/ou d'une ouie fine. Le tableau ci-dessous donne les chances de détection de l'invisible en fonction des niveaux/dés de vie.

TABLEAU DE DETECTION DE L'INVISIBLE

Niveaux ou dés de vie de la créature	Capacités intellectuelles (intelligence) 0-1	2-4	5-7	8-10	11-12	13-14	15-16	17+
7/7 & 7+	-	-	-	-	-	-	-	5%
8/8 & 8+	-	-	-	-	-	-	5%	10%
9/9 & 9+	-	-	-	-	-	5%	10%	15%
10/10	-	-	-	-	5%	15%	20%	25%
11/10+ & 11	-	-	-	5%	15%	25%	30%	35%
12/11+ & 12	-	-	5%	15%	25%	35%	40%	45%
13/12+ & 13	-	5%	10%	25%	35%	45%	50%	55%
14/13+ & 14+	5%	10%	15%	35%	45%	55%	65%	75%
15 & +	10%	15%	20%	45%	55%	65%	80%	95%

Note : vous pouvez octroyer à des monstres bêtes dotés d'une ouie fine et/ou d'un bon odorat l'équivalent d'intelligence en ce qui concerne la détection de créatures invisibles.

Tirez chaque round où la créature est exposée à l'invisibilité. Une fois détectée, les déplacements de la créature invisible seront suivis, dans la mesure où celui qui l'a détectée est capable de repérer la nature des perturbations. Bien entendu, toutes les attaques se font à -4 (pour attaquer un adversaire invisible) et la créature invisible a droit à un bonus de +4 aux jets de protection.

MIROIRS

Il est important que les MD se souviennent que pour réfléchir, un miroir a besoin d'une source de lumière.

DETECTION DU BIEN ET/OU DU MAL

Dans le cadre de cette fonction de détection, il est important de faire la distinction enre l'alignement d'un personnage et les puissances du bien et du ma. En général, seul un sort de *perception des alignements* peut déterminer le bien ou le mal qui réside en une personne. Seuls un bien fort ou un puissant mal peuvent être détectés. Les personnages d'un alignement radical, qui ne s'égarent jamais de la ligne de leur profession de foi et sont d'un niveau relativement élevé (au minimum 8ème niveau), peuvent irradier le bien ou le mal s'ils se concentrent sur des actes appropriés. Des monstres puissants comme les démons, les diables, les ki-rins, et équivalents, enverront de fortes émanations. Les morts-vivants alignés irradient le mal, car c'est ce pouvoir maléfique et la force négative qui leur permet de continuer à exister. Notez qu'aucune de ces émanations n'est perceptible sans détection magique.

De la même manière, des objets magiques puissants, qui ont un but précis en ce qui concerne les alignements, irradient le bien ou le mal, excepté, bien sûr, s'ils possèdent un alignement neutre qui ne soit également ni l'un ou ni l'autre. Mais ce n'est pas le cas de la plupart des objets magiques, même s'ils ont pour but de causer le bien ou le mal. D'autre part, ceux qui ne sont pas magiques, mais dont les effets sont puissants, n'auront aucune aura, bonne ou mauvaise. Le poison est le meilleur exemple : il est parfaitement neutre. L'eau maudite irradie le mal, au même titre que l'eau bénite émet des ondes bénéfiques. Les endroits sanctifiés à la gloire d'une divinité bonne ou mauvaise émettront eux aussi une aura appropriée.

Un piège est donc neutre et ne peut être détecté comme bon ou mauvais. Mais si, par exemple, même ce piège conduit ses victimes à l'antre de Juiblex, il en émanera une aura de mal, tandis que s'il mène au royaume de Bahamut, il irradiera le bien. Avec ces indications, vous n'aurez aucune difficulté à juger des tentatives des personnages à même de détecter le bien ou le mal. En corrélarie, souvenez-vous que toutes ces détections nécessitent une concentration immobile d'au moins un round, que ce don proviennent d'un puissance interne (ex. les paladins) ou de moyens externes (sorts, épées, etc.). Ce qui implique que le personnage doit s'arrêter, avoir le calme autour de soi et chercher intensément à détecter l'aura.

ECOUTER AUX PORTES

Non contents de s'adonner à l'exercice simple de l'observation, les personnages émettent maintes fois le désir d'écouter à une porte, l'oreille collée au battant, avant de l'ouvrir. Ce qui implique que vous fassiez un tirage spécifique, dans le secret le plus absolu, pour déterminer si un son quelconque a été entendu. Et, pour cette raison, cette volonté d'écouter à tout bout de champ se transforme en ennui pénible pour le MD. Bien que les cherche-oreilles en découragent quelques uns, la plupart des joueurs insistent pour que leurs personnages écoutent aux portes pour un oui ou pour un non. Pour commencer, soyez sûr de leur rappeler que tous les couvre-chef doivent êtres ôtés afin d'entendre quoique ce soit. Et, n'oubliez pas que ceux qui portent un heaume sont également contraints d'enlever une coiffe de cotte de maille et un rembourrage en cuir. D'autre part, le groupe doit rester complêtement silencieux et cette écoute prend au moins un round.

Il est absolument impossible d'entendre une créature silencieuse (morts-vivant, goblour, etc.) endormie, sur ses gardes ou en train de se reposer. Si quelque chose se trouve de l'autre côté de la porte et susceptible d'être entendu, les probabilités ci-dessous déterminent si un son a été perçu :

Race du PJ	Chances d'entendre du bruit
demi-elfe	2 sur 20 (10 %)
demi-orque	3 sur 20 (15 %)
elfe	3 sur 20 (15 %)
gnome	4 sur 20 (20 %)
humain	2 sur 20 (10 %)
nain	2 sur 20 (10 %)
petite-gens	3 sur 20 (15 %)

Un personnage dôté d'une ouie fine gagne un bonus de 1 ou 2 sur 20 (5 %ou 10 %). Pour déterminer si un personnage possède cette qualité, référez-vous au pourcentage ci-dessus la première fois qu'il écoute à une porte. Si cette tentative est couronnée de succès, dites au joueur de préciser ce don sur sa feuille de personnage. A l'origine, les personnages joueurs n'ont pas de problèmes auditifs (ils n'auraient jamais survécu si tel était le cas). Au cours d'une aventure, des sons fracassants peuvent entraîner des troubles de l'acuité auditive ; décidez-en suivant les circonstances. Une telle perte de l'ouie peut annuler toute chance d'entendre quelque chose derrière une porte, sans autre conséquence perceptible.

Entendre du bruit : lorsque le dé indique la réussite de la tentative, dites au joueur que son personnage a entendu un tintement, des pas, des murmures, un glissement sur le sol ou quoi que ce soit d'approprié : sort de *bruitage*, etc. (bien sûr, certains de ces bruits sont magiques). Restez imprécis et ne donnez que de vagues indications. Ne dites jamais : "vous entendez des ogres", mais "vous entendez des borborygmes qui semblent relativement articulés". Un échec est dû à deux choses : il n'y a rien à entendre de l'autre côté de la porte ou un mauvais tirage (pour celui qui écoute). Même si vous avez pertinemment qu'il est impossible d'entendre quelque chose, lancez toujours le dé et feignez toujours le désintéressement quelles que soient les circonstances.

Nombre maximum de curieux : Chaque personnage occupe environ un espace de 70 cm ; 3 peuvent donc tenter d'écouter à une porte classique de donjon.

Durée maximale de l'écoute : Il est possible d'effectuer trois tentatives avant que la tension ne devienne trop grande. Une fois ce délai dépassé, le personnage doit cesser cette activité pendant au moins cinq rounds avant de recommencer.

COMBAT

RENCONTRES, COMBAT ET INITIATIVE

Tout combat se subdivise en périodes de mêlée, ou rounds, qui durent 1 minute, afin de simplifier raisonnablement la résolution des combats. Cette simplification des situations s'applique autant aux actions des combattants qu'aux jugements de celles-ci par le MD. Il ne serait pas trop ardu de créer un système élaboré et hautement complexe de combat individuel, régi par des rounds de quelques secondes. Mais ce n'est pas dans l'intérêt d'un jeu d'aventure que de traiter en profondeur des parades, ripostes et autres feintes. La localisation des coups, des blessures et le type de dégâts infligés (fractures, foulures, dislocations, etc), ne font pas partie de l'essence du jeu. Les raisons en sont multiples.

Comme cela a déjà été précisé, les points de vie ne représentent pas réellement une mesure de dégâts physiques, surtout en ce qui concerne les personnages (et certains autres types de créatures). De ce fait, la localisation et la nature des blessures ne s'y rapportent pas. Bien que cela ne soit pas vrai pour la plupart des monstres, un tel système n'est ni nécessaire, ni utile. Au cas où quelques puristes s'indigneraient, veuillez considérer le nombre de tables et tableaux qui seraient nécessaires pour prendre en compte tous ces détails. Le fonctionnement des sorts et leurs aire d'effet en serait de même affecté. En outre, les aventuriers doivent déjà faire face à beaucoup de situations désagréables de par les règles existantes. Les infirmités, les blessures incapacitantes et d'autres moyens de délivrer des morts instantanées sont elles désirables dans un jeu épisodique et ouvert, où les joueurs tentent de s'identifier à des personnages amoureusement développés et détaillés ? Sûrement pas ! Une mort certaine est aussi indésirable que des campagnes trop aisées et généreuses. Les combats sont fréquents dans la majorité des aventures, et les participants doivent pouvoir appliquer des choix intelligents durant de telles confrontations. Lorsque les points de vie baissent, ils doivent être en mesure de choisir de rompre le combat et de tenter de s'enfuir. Dans les systèmes de combat complexes, reflétant un soi-disant réalisme (localisation des blessures, dégâts spéciaux, etc), soit cette option est limitée, soit le système favorise les joueurs aux dépens de leurs adversaires. (Des règles telles que les double-dégâts ou les blessures critiques doivent êtres appliquées dans les deux sens, auquel cas l'espérance de vie des personnages sera considérablement réduite, ou bien les monstres seront grossièrement désavantagés et injustement traités par le système. Je suis sûr que des systèmes de règles similaires vous viennent à l'esprit).

Les rounds d'une minute sont destinés à offrir le maximum de possibilités avec un minimum de complication. Ils offrent le meilleur compromis pour le MD et les joueurs. Le système suppose une grande activité durant le déroulement de chaque round. Imaginez, par exemple, un match de boxe, de karaté, ou bien un combat au fleuret. Au cours d'une minute un bon nombre des attaques sont vouées à l'échec ou bien seront des déplacements, des feintes ou autres. Durant un round d'une minute, de nombreuses attaques sont effectuées, mais certaines attaques sont des feintes, tandis que d'autres seront bloquées ou parées. Cependant, une, et parfois plusieurs, ont une chance d'infliger éventuellement des dégâts. Dans ce cas, le dé est lancé, et si le résultat est supérieur ou égal au nombre pour toucher, l'attaque est réussie, dans le cas contraire, elle aussi aura été bloquée, parée, évitée ou ineffective. Les dégâts infligés aux personnages ainsi qu'à certains monstres ne sont pas réellement importants physiquement - quelques bosses et égratignures, du moins, avant que la limite des derniers points de vie ne soit atteinte. C'est une méthode de simuler l'usure de l'endurance, de la chance, des protections magiques. Pour la plupart des monstres, les dégâts sont en fait beaucoup plus physiquements substantiels bien que, comme pour les ajustements de classe d'armure donnés par la vitesse et l'agilité, il existe des ajustements similaires relatifs aux points de vie. Un round de combat n'est donc ni une série continuelle de coups, ni non plus une simple affaire d'attaque et de contra attaque. Les adversaires s'esquivant, se déplaçant, attaquants, cherchant l'opportunité offerte par une ouverture dans la garde de l'adversaire.

En raison de la durée relativement longue du round, la dextérité (vivalité, agilité, rapidité) influe sur la classe d'armure (l'améliorant), plutôt que sur la rapidité d'exécution des attaques. De même, la longueur des armes et leur facteur de rapidité ne sont pas souvent à considérer (reportez vous cependant aux rubriques **Initiative** et **Charge**, ci-dessous). Le système des **REGLES AVANCÉES DE DONJONS ET DRAGONS** met l'accent sur le combat au corps à corps et son caractère létal sans aucune complication inutile. C'est pourquoi le MD est capable de diriger un combat sans se reporter à une infinité de tables, de règles et de procédures en un temps réduit. D'autre part, les joueurs ne sont pas ennuyés par des tirages de dés et des consultations de règles sans fin. Tout en ayant en même temps une chance raisonnable de s'échapper si leur personnages se trouve dans une situation difficile. Les différentes étapes d'une rencontre ou d'un combat sont les suivantes :

1. Déterminer si un ou les deux groupes sont SURPRIS.
2. Déterminer, si nécessaire, la distance les séparant.
3. Si aucun des groupes n'est surpris, ou s'ils le sont mutuellement, déterminer l'INITIATIVE pour ce round.
4. Déterminer le résultat des actions ou des décisions du groupe possédant l'initiative :

   A. Eviter toute confrontation (fuir, fermer une porte, user de magie pour s'échapper, etc). Si la possibilité s'en présente.
   B. Tenter de parlementer.
   C. Attendre les actions de l'autre groupe.
   D. Utiliser des projectiles ou des objets magiques, lancer des sorts ou repousser les morts-vivants.
   E. Monter au contact ou charger.
   F. Préparer des armes pour réceptionner une charge.
   G. Frapper avec des armes pour tuer ou subjuguer.
   H. Immobiliser ou attrapper.

5. Déterminer le résultat des actions décidées par le groupe ayant perdu l'initiative (voir ci-dessus A. à H.).
6. Continuer pour chaque round de mélée, à déterminer la distance, l'initiative, et les actions jusqu'à la fin de la mélée qui sera déterminée par la fuite, par l'impossibilité de conclure le combat ou bine par la destruction d'un ou des deux groupes.

Surprise :

Le terme de surprise est suffisament éloquent. Un groupe surpris n'est ni opérationnel, ni préparé. Dans de telles circonstances, le groupe non-surpris (ou le moins surpris) possède un avantage immédiat, qui se traduit par le gain d'un ou plusieurs segments d'initiative. Durant cette période, le groupe actif (non-surpris) peut entreprendre les actions 4., de A. à H., entièrement ou en partie, en fonction de certains ajustements et facteurs. Un segment de surprise dure 6 secondes. Durant lequel toutes les actions sont possibles : éviter, parlementer, attendre les actions des membres du groupe surpris, lancer des projectiles, préparer des armes (le plus souvent des épieux et des armes d'hast). La plupart des sorts, exceptés ceux de magicien/illusionniste du premier niveau, nécessitent plus d'un segment. Mais ceux dont le temps d'incantation est adéquat peuvent être lancés lors d'un segment de surprise. Les autres, nécessitant une incatation plus longue, peuvent seulement êtres commencés durant un segment de surprise. Similairement, la distance séparant les deux groupes peut être trop importante pour permettre au groupe actif d'engager le combat, même à l'issue d'une charge. De même le combat au contact peut être impossible, mais, quelles que soient les circonstances, le groupe surpris ne peut agir durant le ou les segment(s) de surprise afin que les actions précédentes soient possible.

La surprise est déterminée en lançant un dé à six faces pour chaque groupe concerné, en modifiant le résultat de la manière la plus favorable pour chaque groupe, en utilisant les abilités du personnage le plus adéquat. Ainsi, un ranger, surpris uniquement sur un jet de 1, représentera tous ses compagnons. Notez, par contre, les effets de la dextérité, qui sont détaillés plus bas. La règle précédent est applicable à des groupes composés de plusieurs types de monstres. Si les deux groupes sont surpris, celui qui à le plus petit résultat les soustrait du résultat de l'autre groupe, le chiffre obtenu étant le nombre de segment(s) d'inactivité que subiras le groupe le plus surpris. Il est possible que deux groupes soient également surpris - la surprise n'ayant alors aucun effet.

Les chances de surprise sont généralement de 2 sur 6 pour tous les groupes concernés - 1 ou 2 sur un jet de dé indiquant la surprise. Certains monstres sont plus difficiles à surprendre (les chances étant alors réduites : 1 sur 6, 1 sur 8, etc.) tandis que d'autres surprennent plus facilement leurs adversaires ayant alors plus de 2 chances sur 6 de surprendre. Chaque unité de surprise représente un segment (6 secondes) perdu par le groupe surpris, et durant le(s)quel(s) le groupe actif peut librement s'échapper, combattre, etc. Si les deux groupes sont surpris, l'effet est réduit ou annulé :

Différences des dés de surprise	segments perdus
0	0
1(2-1,3-2, etc)	1
2(3-1,4-2, etc)	2
3(4-1,5-2, etc)	3

Imaginons, par exemple, qu'un groupe de personnages s'approche d'un monstre. Il y a 2 chances sur 6 de surprise pour le groupe et les mêmes pro-

babilités pour le monstre. Le groupe lance un D6, ainsi que le monstre. Tous les résultats sont envisageables, comme le montre le tableau suivant :

Dé du groupe	dé du monstre	effet de surprise
3 à 6	3 à 6	aucun
1	1	surprise mutuelle
2	2	surprise mutuelle
1 ou 2	3 à 6	groupe surpris
3 à 6	1 ou 2	monstre surpris
1	2	groupe surpris
2	1	monstre surpris

Exemple : Le groupe A est surpris sur un résultat de 1 ou 2, tandis que le groupe B est surpris uniquement sur 1. A obtient 2 et B obtient 1, A est donc inactif pour 1 segment à cause de la surprise. Si B avait tiré 2, il n'aurait pas été surpris, et A aurait été inactif pendant 2 segments.

Exemple : Le groupe A n'est surpris que sur 1, mais le groupe B surprend avec 5 sur 6 (d6, 1-5), en raison de sa nature ou des circonstances particulières déterminées par le MD pour cette rencontre. Le facteur favorable normalement à A est de 1, car les groupes sont normalement surpris sur 1 ou 2. Le groupe A possède donc un ajustement favorable de 1 (et non de 50 %). Le groupe B le surprendra avec 5 sur 6 moins 1, c'est à dire 4 sur 6. Imaginons que A tire 4 ; dans ce cas, il est surpris pour 4 segments, excepté si B tire 1. Auquel cas, le groupe A n'est inactif que durant 3 segments (4-1=3). Si B tire 2, alors A n'est inactif que durant 2 segments (4-2=2).

Du fait qu'un groupe surpris est (relativement) inactif, les membres d'un groupe actif ont la possibilité de délivrer un coup par segment de surprise, comme s'il s'agissait d'un round complet. C'est pourquoi un guerrier attaquant 2 fois par round porte 2 coups par segment de surprise. Les jets pour toucher seront alors résolus normalement. Même si la distance empêche le corps à corps, l'utilisation de flèches et de tous les projectiles est effectuée au triple de la cadence de tir normale, dans la mesure ou les armes de jet/projectiles sont prêtes. Dans le cas contraire, la cadence est normale. Une fois que les segments de surprise sont écoulés, les combats se déroulent de manière habituelle de rounds en rounds.

Une détection antérieure annule toujours la possibilité d'une surprise. Ainsi, les objets magiques peuvent empêcher la surprise par des détections de pensées ou d'intentions. Le bruit peut aussi annuler la surprise, qu'il soit dû à la progression normale du groupe ou à une tentative malheureuse d'ouverture de porte. La lumière peut avoir le même effet. Certains facteurs, particuliers à un monstre, peuvent aussi interdire toute chance de surprise. Dans tous les cas, il est important de se souvenir que la surprise est bien souvent unilatérale. Ce qui signifie qu'un groupe peut être surpris, alors que l'autre, prévenu de quelque façon de la présence du premier, NE PEUT PAS l'être. Dans une telle situation, il n'est pas nécessaire de tirer pour le second groupe.

Réaction due à la dextérité : Ce facteur (**dextérité, tableau 1, MANUEL DES JOUEURS**) s'applique dans les situations de surprise et de surprise mutuelle. Dans le premier cas, la pénalité (-3 -1) ou l'avantage (+1 à +3) permettent à un groupe surpris (et seulement pour les personnages ayant une haute dextérité) d'améliorer ou d'empirer la situation. En effet, si un individu souffre d'une pénalité, il subit autant de segments de surprise en plus. En revanche, un personnage bénéficiant d'un bonus réduit d'autant le nombre des segments d'inactivité, mais uniquement en ce qui le concerne. Les ajustements de réaction dûs à la dextérité ne provoquent jamais la surprise d'un groupe ou d'un personnage. Ils ajoutent ou soustraient un certain nombre de segments de surprise pour un individu spécifique à celle existant déjà. En tant que MD, il se trouvera des situations ou vous déciderez que ces ajustements ne sont pas applicables. Par exemple lorsqu'un personnage est préparé, ou s'il passe une cotte de maille par dessus sa tête. De telles décisions sont tout à fait normale dans l'optique du jeu, et vous pouvez en user si la situation est adéquate.

Facteurs contribuant à la surprise :

Le fait qu'un groupe soit surpris peut représenter plusieurs situations. Tout d'abord, il peut s'agir d'une réelle surprise - c'est à dire que le groupe n'était préparé pour la rencontre/attaque. La raison pouvant en être un repas, le sommeil, une autre situation attirant l'attention, l'élimination de déchets, une arme non opérationnelle, etc. Bien que chaque situation puisse être définie en détail, avec des temps de récupération et des matrices de calcul, cela n'apporterait aucun avantage matériel au jeu. En fait, une telle complication injustifiée briserait le rythme du déroulement du jeu.

Le second facteur représenté par la surprise est le moral. Quelles sont les conséquences d'une attaque soudainte et inattendue sur le groupe surpris ? Les réactions ne sont pas conditionnées uniquement par des circonstances d'une nature physiques. La panique et la peur engendrée par la situation jouent aussi beaucoup. A nouveau, cette notion est incluse dans le jet de surprise de chaque groupe, et dans les règles simples qui s'appliquent lorsque l'un ou l'autre des deux groupes sont surpris.

Enfin, un groupe surprenant doit pouvoir juger de la situation et agir en fonction de son jugement. C'est pourquoi la surprise ne signifie pas que le groupe avantagé achéveras automatiquement le triomphe et la victoire immédiate. L'avantage réside dans la possibilité d'agir au mieux en fonction des circonstances, que ce soit pour éviter une rencontre, "dégainer" plus vite que le groupe surpris, ou bien attaquer avec des sorts ou des projectiles. Bien entendu, les adversaires seront forcés de réagir en fonction des actions entreprises par le groupe bénéficiant de la surprise.

Distance :

Lors d'une rencontre, la distance séparant les différents groupes varira entre 5" et 10" (d6+4). Le résultat étant modifiable selon les facteurs suivants :

1. **Ligne de vue** : Si elle n'est pas entravée et que l'illumination est suffisante, la distance possible de la détection entre les groupes est virtuellement infinie. Elle est par contre fortement réduite par les obstructions.

2. **Bruit** : Si un groupe fait des bruits considérables discernables par un groupe, ce dernier peut optionnellement fuir ou s'embusquer. Dans le premier cas, la rencontre est annulée et, dans le second, la distance se réduit à 1"-4" avant une découverte possible du groupe bruyant.

3. **Endroit restreint** : Si le groupe rencontré se trouve dans un endroit de taille réduite, la distance entre les deux ne peut dépasser la distance maximale de découverte d'un groupe par l'autre. Par exemple : ouvrir la porte d'une salle de 6 m x 6 m signifie que la distance entre les deux groupes est soit de moins de 3 m, soit de 3 m et au plus de 6 m (d6, 1-2= contact, 3-4= 3 m, 5-6= 6 m).

4. **Apparition prévue ou inopinée** : L'apparition soudaine d'un groupe près ou au sein d'un autre, quelle qu'en soit la cause (téléportation, porte dimensionnelle, autre moyen magique, chute, etc) détermine une distance maximale au même titre que dans le cas 3. *Endroit restreint*.

5. **Surprise** : La surprise ne peut modifier la distance que dans les cas de rencontre proche. Si un ou les deux groupe(s) sont surpris, elle doit varier entre 3 m et 9 m, ou moins (en fonction de l'endroit). Ainsi, dans une salle de 12 m x 18 m, la distance sera de 3 à 9 m en cas de surprise.

6. **Illumination** : L'illumination ou les capacités visuelles des groupes concernés affectent la distance de la manière suivante :

   A. La dépendance vis à vis d'une source lumineuse limite la distance entre les groupes au double du rayon de cette source.

   B. L'infravision et/ou l'ultravision ne fonctionnent que dans les limites de leur portée, et limitent donc les distances, selon celles-ci.

Initiative :

La surprise donne l'initiative au groupe non/ou le moins surpris. Elle est déterminée lors d'une rencontre et au début de chaque round de combat, elle détermine quel groupe agira ou réagira en premier. Une fois encore, chaque groupe lance un d6, et les deux résultats son comparés. (Il est recommandé que les tirages soient éffectués ouvertement, excepté dans le cas ou il existerais une raison valable de cacher aux joueurs celle du groupe adverse. (Comme dans le cas ou des bonus spéciaux devraient être dissimulés aux joueurs). Le plus haut des deux jets gagneras pour son groupe l'initiative pour ce round de combat. (Bien qu'il ne semble pas logique de ne tirer qu'un seul dé pour chaque groupe, c'est un expédient nécessaire et pratique. Lors d'une rencontre entre 2 petits groupes, chacun de leur membres pourras lancer son propre dé. Mais qu'adviendrait-il de cette simple et brève détermination lorsqu'un groupe composé de 9 personnages et 7 compagnons d'armes affronteraient 7 géants et 19 loups géants ? Cela deviendrait quasi impossible à gérer. Le gain de l'initiative permet à chaque individu concerné d'agir ou de réagir comme souhaité en fonction de la situation et des différentes alternatives possibles (qui sont détaillées plus bas). La dextérité ou la vitesse des individus ou des armes ne sont pas prises en compte dans un round d'une minute, excepté dans les cas détaillés ci-dessous.

Initiative pour les créatures possédants plusieurs attaques : Quand une ou plusieurs créatures possédant plusieurs attaques sont impliquées dans un combat, et peuvent en utiliser 2 ou plus durant un round, alors l'initiative est déterminée de la manière suivante : Quand la même attaque peut être utilisée deux fois, permettez au groupe avec son/ou ses possesseur(s) d'attaquer en PREMIER et en DERNIER, pour ceux de ses membres qui possèdent cette faculté. Si les deux groupes possèdent des attaques en série, l'initiative déterminera lequel frappera en PREMIER et en TROISIEME et lequel frappera en SECOND et DERNIER. Si l'un des deux groupes compte des membres ne possédant qu'une attaque, celle-ci aura toujours lieu au milieu des autres attaques, dans un ordre déterminé par l'initiative si nécessaire. Si un groupe est capable de délivrer trois attaques, alors l'autre groupe tirera pour son initiative afin de déterminer, si lui-même ou le groupe aux attaques multiples, pourra attaquer au milieu du round. Les extrapolations concernant les groupes pouvant attaquer quatre fois ou plus se font sur le même modèle. Notez que les séries d'attaques sont celles qui sont usuelles ou naturelles selon la créature concernée par exemple : arme(s) pour un personnage ou une routine de griffe/griffe/morsure pour un ours avec les dommages qui en découlent (et dans certains cas l'étreinte en plus). Un guerrier du 12ème niveau peut attaquer deux fois tous les rounds pairs. Ce nombre passera à trois attaques par rounds s'il est sous l'effet d'un sort de rapidité. Les dégâts sont infligés quand le "jet de toucher" est réussi et que le montant de dommages est déterminé. La créature qui les subit doit y survivre afin de pouvoir continuer à combattre en utilisant sa ou ses routines d'attaques.

Egalités : Il arrivera souvent que le résultat de l'initiative soit une égalité. Cela signifiera simplement que les deux groupes possèdent des chances égales d'agir en même temps, les attaques seront simultanées. Quand les initiatives sont égales, tous les dommages seront infligés normalement aux groupes quelle que soit l'issue du combat.

Infliger des dégâts : A l'exception des *égalités* d'initiative, les dégâts (ou tous les résultats d'une routine d'attaque telle que repousser les morts-vivants ou lancer un sort de *ralentissement*) sont infligés au groupe ayant perdu l'initiative avant qu'il agisse dans le round. Ainsi, certains membres de ce groupe pourront être pris dans un sort de *toile d'araignée*, d'autres être repoussés par un clerc, et quelques uns blessés, détruits, ou tués par des sorts, des projectiles ou des dommages d'armes de mêlée, avant d'avoir la possibilité d'agir. Ayant l'initiative, le groupe pourra tenter de fuir, de lancer des sorts ou des projectiles, ou bien de combattre - cela n'aura aucune importance. Par exemple, s'il possède une routine de plusieurs attaques, les dégâts ainsi infligés seront immédiatement pris en compte. Ce groupe pourras d'ailleurs attaquer deux fois de suite, sans que le groupe adverse n'y puisse rien, s'il gagne encore l'initiative au round suivant.

REACTIONS LORS DES RENCONTRES

Toute créature intelligente pouvant communiquer réagira en fonction des paroles prononcées par un personnage. Cette réaction sera déterminée par un jet de pourcentage dont le résultat sera modifié par le charisme et l'ajustement le loyauté, comme si la créature était un compagnon d'arme du personnage qui lui parle. Le résultat ajusté seras alors reporté sur la table ci-dessous :

Résultat ajusté	Réaction
01 (ou moins) -5	violemment hostile, attaque immédiate*
06-25	hostile, action immédiate*
26-45	incertaine mais tendance négative à 55 %
46-55	neutre - inintéressé - incertaine
56-75	incertaine mais tendance à 55 % positive
76-95	amicale, action immédiate
96-00 (ou plus)	acceptation immédiate extrêmement amicale enthousiaste

* Ou jet de moral, en fonction des circonstances.

Eviter une rencontre :

Il est toujours possible de fuir une rencontre si l'autre groupe est surpris. Cependant, il n'est jamais possible de fuir une rencontre lorsque les adversaires sont à portée d'attaque. (Voir plus bas, **Rompre le combat**.) Un groupe pourra toujours fuir s'il gagne la première initiative. Les adversaires pourrons entamer ou non une poursuite en fonction des facteurs suivants :

1. Ce que vous, le MD, avez décidé concernant les réactions et motivations du groupe. C'est l'élément le plus important dans tous les cas.

2. Les caractéristiques de la/des créatures(s) concernées(s). C'est à dire, pour les personnages joueurs : décident-ils de poursuivre ? Quant aux monstres ; leur description précise-t-elle qu'il entameront toujours une poursuite ?

3. Les obstacles évidents, tel qu'une flaque d'huile enflammée, une porte verrouillée, etc., modifieront le comportement des monstres de manière appropriée.

4. Le comportement et/ou les possessions visibles du groupe en fuite modifieront le désir éventuel de poursuite.

5. La différence de vitesse entre les groupes entraînera immédiatement la fin de la poursuite lorsque cet écart ne sera pas trop inégal (excepté pour les personnages joueurs, qui devront déclarer qu'ils s'arrêtent).

6. Dans tous les autres cas : 50 % du temps (d5, 1-3= poursuite et 4-6= arrêt du combat).

Parlementer :

Lors d'une rencontre, un groupe possédant l'initiative pourra toujours tenter de communiquer. Cela pourra être un signe amical, "mettre bas les armes", offrir un cadeau, ou quelques paroles. L'effet de ces tentatives sera déterminé par le MD en fonction des circonstances. Il est sûr qu'un groupe d'elfes entamant une discussion avec un dragon rouge aura peu de chance d'arriver à ses fins s'il ne possède pas aussi un avantage évident dont ce dernier sera conscient. Il est commun, chez les joueurs, d'attaquer d'abord et de parlementer ensuite. C'est pourquoi, nous vous recommandons de préparer des rencontres qui pénaliseront un tel comportement, dans le but d'encourager les tentatives de communication - ce qui sera la plus souvent inutile, bien sûr !

Attendre les actions :

C'est assez éloquent. Il ne s'agit ni d'une tentative de communication, ni, non plus, d'un attaque. Les joueurs expérimentés n'en useront que rarement.

LANCER DE MISSILES

Il s'agit du lancer de flèches, de carreaux, de hachette, de javelot, de marteaux, de dart, etc, mais cela inclut aussi le lancer des rochers des géants, des dards de manticore, etc. Leur utilisation peut être conjuguée avec le lancer de sorts, l'utilisation d'objets magiques, ou bien avec la répulsion des morts-vivants. Certains sorts et objets magiques peuvent annuler les effets des projectiles ou les endommager. Exemples : des flèches lancées simultanément avec la conjuration, une boule de feu, un javelot projeté dans une tempête de glace, ou bien encore un marteau de nain touchant un adversaire au même moment qu'un sort de foudre ou de boule de feu. En tant qu'arbitre, vous devez décider du résultat final en fonction des circonstances. Ce ne sera pas une tâche trop ardue grâce à l'aide du **TABLEAU DES JETS DE PROTECTION DES OBJETS.**

De la même manière, l'effet d'un vol de projectiles sur une mêlée sera aisément solvable. De telles attaques sont possibles et leur résultat pourra éventuellement être positif assigné des probabilités d'être atteint à chaque participant de la mêlée ou aux groupes en fonction de leurs nombres respectifs. Dans le cas ou les combattants seraient de tailles différentes, les petites créatures (P) comptent pour un demi, les tailles moyennes (M) pour un et les grandes créatures (G) pour un et demi. Faites alors le total pour chaque groupe, puis comparez les. Si le côté A a 4 combattants de taille humaine (moyenne) et le côté B 3 petites créatures et 1 grand goblour. Le rapport sera le suivant : 4/3. Ensuite, en fonction de la direction et du nombre des projectiles, utilisez ce rapport pour déterminer qui est touché. Si 7 projectiles ont été lancés, 4 toucheront les membres du groupe A et 3 ceux du groupe B. Dans le cas où le rapport ne permettrait pas d'obtenir un résultat entier, convertissez-le en un pourcentage. Dans le cas précédent, il est de 1/7. C'est à dire de 14 % de chances si les projectiles arrivent face au groupe A et de 15 % s'ils arrivent par derrière. Il y a donc 4/7 (56 % ou 60 %) de chances par projectile de toucher le groupe A. L'écart mineur prend en compte le fait que, durant un combat, les adversaires manœuvrent beaucoup et s'exposant ainsi tour à tour quasiment également. Chaque projectile se voit alors assigner une cible (aléatoirement ou en fonction de la situation) et le combat continuera son cours normal : détermination des touchers et des dégâts pour les attaques réussies.

Les gros projectiles sont traités de la même manière.

Si un des groupe est beaucoup plus important que l'autre, les projectiles de précisions à faible surface d'effet pourront êtres dirigés sur le groupe le plus important avec une forte probabilité de succès. Vous pourrez alors décider que les chances de toucher un ami sont mineures, si vous le désirez. L'auteur par exemple accorde toujours le toucher d'une flèche ou d'un carreau sur une créature de grande taille ; tel qu'un géant ou une créature simmilaire lorsque celle-ci est engagée avec un humain ou une créature de taille inférieure.

Les projectiles de géant font à peu près 30 cm de diamètre, comme ceux des petites catapultes. Ceux provenant de grandes catapultes (et de trébuchets) sont deux fois plus gros (60 cm de diamètre).

Voir aussi **GRENADES ET EQUIVALENTS**, ainsi que **BONUS SPECIAUX AU TOUCHER.**

Ajustements de force : Les ajustements au toucher et aux dégâts ne s'appliquent pas aux projectiles, sauf si un personnage acquiert un équipement spécial lui permettant ainsi de profiter de sa force supérieure. L'arme en question permettra d'améliorer les probabilités de toucher ainsi que les dégâts infligés. La portée de l'arme n'en sera cependant jamais améliorée. Ainsi le personnage emploiera des boulets de fronde ou des flèches plus lourdes et un arc plus puissant, afin de répercuter ses gains de force. Pour bénéficier de ces avantages, le personnage devra se procurer cette ou ces armes spéciales et ce sera à vous, MD, de déterminer le lieu et les conditions de leur acquisition et de leurs prix.

Ajustements de dextérité : L'ajustement d'attaque de dextérité ne s'applique aux tirs de projectiles que dans les situations ou l'initiative entre en jeu. Il ajuste le dé d'initiative uniquement pour l'individu concerné. Il permet ainsi à certains individus de lancer un projectile avant l'attaque d'un adversaire, même si celui-ci possède l'initiative (et vis-versa). Plus important, il donne à la créature concernée un bonus/malus au toucher lors de l'utilisation des armes de jet et les projectiles.

Note spéciale concernant les projectiles des géants et des machines de guerre :

Quand un géant projete un rocher, ou une machine de guerre (balliste, catapulte, etc) un projectile, le personnage visé ne peut ajouter ses ajustements défensifs de dextérité à sa classe d'armure lorsque les calculs du "toucher" sont effectués. Par exemple : un personnage à une CA de -2, mais comme son ajustement défensif de dextérité est de -2. S'il devient la cible d'un géant ou d'une machine de guerre sa classe d'armure ne sera plus que de 0.

Ajustement des cibles à couvert ou cachées :

Ajustez la classe d'armure comme suit si les cibles sont à couvert (protection solide) ou cachées (protections intangibles qui font écran) :

LA CIBLE EST :	AJUSTEMENT DE CA
à couvert 25 %	+2
à couvert 50 %	+4
à couvert 75 %	+7
à couvert 90 %	+10
cachée 25 %	+1
cachée 50 %	+2
cachée 75 %	+3
cachée 90 %	+4

Une créature est à couvert/cachée à 25 % si elle est à genoux, ou qu'une partie de son côté droit/gauche est protégée. On considère aussi qu'un individu visible uniquement durant 3/4 du round entre dans cette catégorie. Des hommes derrière un parapet seront usuellement à couvert à 25 %. Une protection ou un camouflage de 50 % indique qu'un corps est caché ou protégé jusqu'à la taille ou visible uniquement durant la moitié du round. Des hommes derrières d'épaisses broussailles, un mur de chateau crénele ou avec des embrasures sont au moins couverts à 50 %. Des fenêtres étroites et des embrasures occultées protégeront à 75 % tandis que des meurtrières offriront 90 % de couvertures.

Pour les effets de la protection offerte par le couvert sur les sorts, voir **EFFETS DES SORTS DURANT UNE MELEE, effet de la protection sur les sorts et les pouvoirs similaires.**

Projectiles équivalent aux grenades : Rochers et recipients contenant acide, eau bénite/maudite, huile ou poison.

Lancer des récipients contenant un liquide est une tactique très répandue, en particulier dans les aventures en donjon. Dans le cadre du jeu, il est nécessaire de donner quelques précisions sur ces projectiles.

Taille :

acide	0,30 L
eau bénite/maudite	0,15 L
huile	0,60 L
poison	0,15 L

Effets :

CONTENU LIQUIDE :	AIRE D'EFFET	DOMMAGE D'UNE ECLABOUSSURE	DOMMAGE D'UN COUP DIRECT
acide	0,3 m	1 PdV	2-8 PdV
— eau bénite/maudite	0,3 m	2 PdV	2-7 PdV
— huile enflammée	1 m	1-3 PdV*	2-12 PdV+1-6**
— poison	0,3 m	spécial	spécial

* L'huile enflammée qui éclabousse une créature se brûlera durant 1-3 segments, et causera un point de dégât par segment.

** Un coup direct avec de l'huile enflammée infligera 2-12 PdV durant le premier round, 1-6 PdV additionnels lors du second, puis s'éteindra.

Portée : La portée de ces projectiles est de 3''. Elles est considérée comme étant moyenne entre 1'' et 2'', et comme longue entre 2'' et 3'' (respectivement -2 et -5 pour toucher).

Coups au but : Quand le dé indique que le projectile a touché sa cible, il est nécessaire de lancer à nouveau un dé pour déterminer si le récipient se brisera ou non (utilisez la colonne des coups critiques sur le tableau des **JETS DE PROTECTION DES OBJETS**), excepté s'il était spécialement préparé ou très fragile. Les dégâts ne pourront êtres infligés que si celui-ci est brisé, sauf pour l'huile, qui doit être enflammée pour causer des dommages. Si celle-ci a été spécialement préparée (par l'insertion de chiffons dans le récipient) et enflammée avant le lancement, le liquide s'enflammera violemment au moment de l'impact si le récipient se brise. Si ce n'est pas le cas, une torche (ou une autre source de feu) devras être mise en contact avec l'huile.

Les dégâts spéciaux du poison : Ils dépendent de la nature du poison. S'il s'agit d'un poison de contact, ou si le récipient a été projeté dans un orifice respiratoire ou ingestif de la cible. Dans les derniers cas, le récipient n'est pas obligé de se briser, s'il était ouvert pour avoir un effet. Dans le cas contraire, utiliser la colonne des "coups normaux" du **TABLEAU DES JETS DE PROTECTION DES OBJETS.**

Eclaboussures : Toutes les créatures se trouvant à 1 mètre du point d'impact du récipient (s'il est brisé par le choc) doivent effectuer un jet de protection contre le poison ; en cas d'échec ils seront éclaboussés par son contenu.

Rochers : Dans le cadre du jeu, on considère que les rochers ont 30 cm de diamètre pour ceux utilisés par les géants et 60 cm pour ceux employés pour les machines de siège. Les portées et spécifications de dommage des machines de guerre sont précisées dans le chapitre les concernant (se reporter au **MANUEL DES MONSTRES** en ce qui concerne l'habilité des géants).

Un laché de rocher (ou de tout autre poids) causera des dommages de la manière suivante : chaque portion de 7 kg infligera 1 PdV pour chaque 30 cm de distance de chute comprise entre 3 et 18 m (les distances supérieures à 18 m sont traitées comme équivalentes à 18 m). Alternativement : chaque portion de 7 kg infligera de 1-6 points de dégâts. Utilisez l'un ou l'autre système.

Manqués : Si le jet "du de toucher" indique un manqué, tirez un d6 et un d8. Le d6 indiquera la DISTANCE EN UNITES DE 30 CM (1'=30 cm) qui séparera le point d'impact du missile de sa cible. (si la cible est grande, déterminez la partie qui sera atteinte. Par exemple : un personnage vise une dalle de 30 cm de côté et échoue, calculez alors le point d'impact à partir de la cible de la manière expliquée plus bas). Le d8 indique la **direction** dans laquelle la distance du manqué sera mesurée :

1 = long, à droite	5 = court, à gauche
2 = à droite	6 = à gauche
3 = court, à droite	7 = long, à gauche
4 = court (devant)	8 = long (derrière)

A courte portée, vous pouvez utiliser un d4 pour déterminer la distance entre le point d'impact et la cible, mais veillez à utiliser le d8 pour la direction. Si la cible est un plan vertical, par exemple un mur, remplacez long par haut et court par bas. Mesurez ensuite les distances. Si elles dépassent le mur, alors, le projectile touche le sol ou le plafond.

Enflammer l'huile : Si on se sert d'une torche pour enflammer de l'huile répandue, utiliser la méthode ci-dessus en cas d'échec, car elle peut néanmoins tomber dans la flaque ou dans un endroit recouvert d'huile. On gère de la même manière le cas d'une lanterne, mais celle-ci produit intrinsèquement une aire d'huile enflammée de 60 cm de diamètre.

Traverser l'huile enflammée : Une créature sautant au dessus d'une flaque d'huile enflammée ne subit aucun dégât, à moins d'être très inflammable. Les individus portant des vêtements d'étoffe doivent réussir un jet de protection sur la colonne FEU NORMAL du tableau JETS DE PROTECTION DES OBJETS, faute de quoi leurs vêtements prennent feu. Le fait de marcher ou se tenir au milieu d'une flaque d'huile enflammée inflige 1-6 points de dégâts par round.

Eau bénite/maudite : Toutes les formes de morts-vivants, ainsi que les créatures des plans inférieurs (diables, démons, sorcières de ténèbres, palefrois de la nuit, daemons, etc), sont affectées par l'EAU BENITE. Les paladins, les lammasus, les shedus, les ki-rins, et toutes les créatures similaires d'alignement bon (ou venant des plans supérieurs) le sont par l'EAU MAUDITE. La créature souffre d'une brûlure identique à celle de l'acide. Les morts-vivants sous forme immatérielle ne peuvent être blessés par de l'eau bénite. Par exemple : un fantôme ne sera affecté que sous sa forme matérielle. La même règle s'applique à un vampire sous forme gazeuse.

UTILISATION DES SORTS DURANT UNE MELEE

Ces fonctions sont pleinement détaillées dans le **MANUEL DES JOUEURS**. Elles se mettent en branle selon la détermination de l'initiative, comme toute autre forme d'attaque. Leurs effets ne se font sentir qu'après le temps d'incantation spécifique de chaque sort. Leur début et/ou leur fin peuvent coïncider avec l'utilisation des objets magiques, des projectiles, et/ou la répulsion des morts-vivants. Etre frappé, de quelque manière que ce soit, durant le temps d'incantation entraine la perte du sort.

Les lanceurs de sorts prétendront toujours être capables d'employer leurs pouvoirs durant les mêlées. Le MD doit déterminer quelles sont les chances de succès. Prenez par exemple le détail suivant : les composantes somatiques (gestuelles) d'un sort doivent être exécutées sans interruption, avec aisance et clarté. Le sort tout entier doit se dérouler de manière continue du début à la fin. Une fois interrompu, d'une façon ou d'une autre, il est perdu (comme s'il avait été utilisé). Un sort ne peut être lancé pendant une mouvement violent (la course, une esquive, ou même la marche normale). Il est interrompu par toute attaque réussie : arme, projectile ou autre sort (excepté ceux autorisant un jet de protection, si celui-ci est réussi).

Ainsi, l'utilisation des sorts requiert une relative immobilité et une grande concentration durant toute l'incantation qui ne doit pas être interrompue. Par exemple : un magicien lançant une *boule de feu* doit être en vue de l'aire d'effet désirée tandis qu'il incante (un partenaire peut néanmoins ouvrir en temps voulu une porte se trouvant entre le lanceur de sort et sa cible, mais le minutage doit être parfait). Le magicien ne saurait commencer un sort, puis s'interrompre et se rendre en un autre endroit pour le terminer. Toute interruption l'annule immédiatement. A moins que le sort ne possède pas de composante somatique, le magicien ne peut être accroupi, encore moins à plat ventre, durant une incantation.

On comprend donc bien que le fait de lancer des sorts durant une mêlée est une tâche hasardeuse, car la moindre poussée peut gâcher le sort ! N'importe quelle incantation peut être entreprise, mais son succès est très incertain. Utilisez la procédure suivante pour les sorts lancés en mêlée :

1. Les lanceurs de sorts doivent noter le sort qu'ils désirent utiliser au début de chaque round, avant même de savoir qui a l'initiative.

2. Les attaques dirigées sur les lanceurs de sorts auront lieu dans le segment indiqué par le dé d'initiative du groupe de leur opposant ou de leur propre groupe, selon les cas. (Si le groupe du magicien a remporté l'initiative avec 5, l'attaque se produit à cet instant et non selon le dé perdant de 4 ou moins obtenu par l'opposant). De ce fait, ces attaques se dérouleront toujours dans les 6 premiers segments du round.

3. Les monstres intelligents, capables de reconnaître le danger représenté par les sorts, dirigeront leurs attaques sur les lanceurs de sort, excepté s'ils sont engagés dans un autre combat pouvant les empêcher d'agir aussi.

4. Le lanceur de sort ne peut utiliser son ajustement de dextérité à la classe d'armure pour éviter d'être touché tandis qu'il incante. S'il le fait, son sort est interrompu.

5. Toute attaque réussie, ou dont le jet de protection est manquée interrompt un sort.

Du fait de la difficulté d'utilisation des sorts en mêlée, les magiciens et les clercs les plus sages préféreront se servir d'objets magiques s'ils en ont la possibilité.

Utilisation des objets magiques pour l'attaque :

Ces attaques sont les fonctions similaires aux sorts que possèdent bâtons, baguettes, bâtonnets et objets similaires. Elles peuvent coïncider avec l'utilisation des projectiles, des sorts et/ou la répulsion des morts-vivants. L'instant où elles ont lieu est conditionné par la détermination de l'initiative. (Voir aussi plus bas, **Procédure de combat**).

Effet des sorts et des pouvoirs équivalents sur un adversaire à couvert :

Un bon abri confère des ajustements aux jets de protection comme nous l'avons noté précédemment. Une couverture à 90% ou plus donne aussi le bénéfice de ne subir aucun dégât quand le jet de protection approprié est réussi.

Pouvoir de charme des monstres :

Le pouvoir de charme magique des créatures comme des génies des eaux et des vampires est beaucoup plus puissant que le simple sort de *charme-personnes*. Bien qu'il puisse se dissiper, la victime se trouve pendant toute sa durée sous le contrôle mental du charmeur, ce qui n'est pas le cas des sorts de *charme-personnes* et de *charme-monstres*. Cela signifie qu'un personnage charmé par un monstre n'a nul besoin de comprendre le langage de cette créature pour recevoir les ordres qu'elle lui transmet. Néanmoins, si aucune communication orale n'est possible, le charmeur ne peut transmettre que des émotions et des ordres très simples. Le personnage charmé n'est pas un automate, mais il exécute les ordres avec diligence, excepté si ceux-ci sont de nature auto-destructive. Ce contrôle quasi-total de l'esprit de l'individu charmé le rend presque entièrement dépendant de la volonté du monstre : il peut donner ses possessions, trahir ses associés, etc. Le contrôle mental s'étend jusqu'à portée de vue ou 18 m si les deux créatures ("maître et serviteur") ne peuvent se voir. Un cercle de protection magique (produits par des sorts ou tracés spécialement) brise la communication et semblera annuler le charme. Mais celui-ci demeure, sauf s'il est dissipé magiquement ou s'il passe avec le temps. En effet, dès la sortie du cercle, la victime est à nouveau sous contrôle mental.

REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS :

Ainsi que le précise le tableau "**CLERICS AFFECTING ON DEAD**", chaque clerc ne peut tenter qu'une seule fois d'utiliser ce pouvoir. Bien sûr, s'ils sont deux, ils peuvent le faire une fois chacun. Il existe aussi un cas exceptionnel, dans lequel plusieurs tentatives de vade-rétro peuvent être faites par tous les clercs présents, lorsqu'un groupe de créautres sujettes à ce pouvoir est composé de plusieurs types différents. Si le clerc réussit à affecter tout ou partie des types présents dans le groupe, ceux-ci sont repoussés à concurrence du nombre maximum indiqué par le dé, et il peut effectuer une nouvelle tentative lors du round suivant. Ce processus peut se répéter tant que le clerc réussit ses tentatives et qu'il reste en vie. Les morts-vivants repoussés de cette manière (appartenant à un groupe de créatures de plusieurs types) sont tout d'abord ceux qui possèdent le moins de dés de vie (c'est à dire ceux qui sont inscrits en premier sur la table) jusqu'à leurs supérieurs. Tout échec interdit au clerc de continuer. La répulsion peut coïncider avec l'utilisation des projectiles, des sorts et des objets magiques. Elle est sujette à la détermination de l'initiative.

Si les morts-vivants forment un groupe mélangé (par exemple, 1 vampire, 3 ghasts et 8 goules) vous pouvez décider d'interdire tout vade-rétro si son membre le plus puissant - dans l'exemple précédent, le vampire - n'est pas affecté par le clerc. Ceci s'applique pour les groupes où les plus faibles obéissent au plus puissant. Les morts-vivants sans esprit (squelettes et zombies) ne sont pas concernés par cette règle. Si on ne l'applique pas, un clerc peut repousser les monstres les plus faibles sans affecter les plus puissants.

Clercs mauvais : Tous les résultats inférieurs à T indiquent que les morts-vivants doivent rendre un service. Traiter cela comme un chasseur aérien invoqué par un magicien. La durée du service ne doit pas dépasser 24 heures, diminuées du nombre minimum nécessaire au clerc pour affecter la créature. **Exemple** : un clerc mauvais du 9ème niveau rencontre une liche et obtient un 20 au dé. La liche sera neutre et n'attaquera pas durant 8 heures (24-16). Plus tard, le même clerc rencontre un vampire et le résultat du dé est 12. Le vampire est à son service (donc à celui de son groupe) pour 14 heures (24-10). Un résultat T sur le tableau indique que la créature restera neutre ou servira le clerc durant 24 heures. Si c'est un D, le mort-vivant est dominé par le clerc tant que celui-ci renouvelle son contrôle tous les 6 jours. Dans tous

les cas précédents, les actes hostiles envers le mort-vivant ou les créatures qui lui sont associées entraînent la fin immédiate du contrôle exercé par le clerc. Entrer dans un endroit que les créatures affectées ont reçu l'ordre de garder, voler un trésor qui leur est confié ou qui leur appartient, tenter de les empêcher d'exécuter leurs ordres, et les attaquer avec des armes, des sorts ou sous toute autre forme infligeant des dégâts, sont considérés comme des actes hostiles.

N.B. : Toutes créature sous contrôle d'un clerc est immédiatement libérée si celui-ci sombre dans l'inconscience (à l'exception du sommeil normal) ou meurt. Le résultat est le suivant : la/les créature(s) affectée(s) attaque(nt) le clerc ou quitte(nt) l'endroit où il se trouve en fonction des circonstances. Pour déterminer ceci, considérez le traitement qu'elle a subi et les risques qu'elle a dû prendre. Les créatures sans esprit restent simplement inactives, ayant perdu tout sens de la direction et n'étant plus animées.

Contre-effet : Un clerc d'alignement opposé peut tenter d'annuler les effets produits par un autre clerc sur des morts-vivants ou autres créatures. On consulte la table et si le clerc affecte les créatures, elles sont libérées de l'influence du premier. Bien sûr, ce contre-effet ne peut restaurer des créatures détruites/damnées par un clerc bon. Ce contre-effet peut être contré à son tour, et ainsi de suite à l'infini, jusqu'à ce qu'un des clerc manque sa tentative. Quand des créatures subissent un contre-effet, elles sont incapables d'agir dans le round qui suit.

Endroits mauvais : Vous souhaiterez peut-être établir des endroits où le mal s'est implanté de manière intense : tombeaux maléfiques, temples, etc. Leurs dimensions doivent bien sûr être limitées (jusqu'à 30 m x 30 m pour un tombeau, et le double pour un temple). De tels endroits réduisent les probabilités d'affecter les morts-vivants et autres créatures qui s'y trouvent de 1 ou 2 rangs dans un sanctuaire et de 3 ou 4 dans un temple. Ce pouvoir ne peut être annulé que par la désacralisation du mal (interrompre l'office d'un culte mauvais, verser de l'eau bénite sur l'autel, *bénédictions* et *prières*, ou toute autre action suffisante, de l'avis du MD). Ainsi, dans un endroit spécialement consacré au mal, les morts-vivants et les créatures des plans inférieurs sont bien plus difficiles à contrôler. Le corollaire à cette règle est qu'au sein des plans inférieurs, les clercs bons sont totalement incapables d'influencer le comportement des créatures qui y vivent. De la même manière, un clerc mauvais ne peut affecter un paladin dans les plans extérieurs. Les endroits conscrés au bien sont eux aussi des bases puissantes et les clercs mauvais ont moins de chances d'influencer le comportement des paladins et autres créatures bonnes.

ACTIONS SUBSEQUENTES

Aller au contact :

Cela signifie simplement que le groupe concerné se déplace à sa vitesse de base, de manière à engager le combat au corps à corps. La vitesse de base est X" où 1" représente 3 mètres en donjon et 10 mètres en extérieurs. Toutes les activités normales et les ajustements sont possibles durant un tel mouvement. Cette action se déroule typiquement lorsque le groupe est à plus de 1" de ses adversaires, mais que la distance qui les sépare n'est pas trop grande. Le jeu passe alors au round suivant, car le combat n'est pas possible, bien que toutes les autres actions puissent être entreprises, comme détaillé plus haut.

Charge :

Cette action permet au groupe qui charge de combattre durant le même round, mais un certain nombre de points doivent être considérés.

Vitesse de mouvement en extérieurs : Le *bonus* de déplacement dû à la charge en extérieurs est 1/3 (33 1/3 %) de la vitesse de base pour les bipèdes et de 1/2 (50%) pour les quadrupèdes. (c.f. Swords & Spells, chez TSR).

Vitesse de mouvement en intérieurs : La vitesse en intérieurs/donjon est très réduite en raison des conditions. C'est pourquoi la *vitesse de charge est double de celle de base*. N'oubliez pas que les personnages encombrés ne peuvent charger. **Note** : l'adversaire doit se trouver à moins de 3 m à la fin de la charge pour permettre une attaque dans le même round.

Classe d'armure des créatures chargeant : Les ajustements de dextérité ne s'appliquent pas à une créature qui charge. Celles qui ne possèdent pas d'ajustement voient leur classe d'armure baisser de une classe (c'est à dire qu'elles sont plus faciles à toucher). Une créature CA3 devient CA4 en charge. Il n'y a pas de pénalité pour les créatures de CA10 qui chargent.

Mêlée en fin de charge : L'initiative n'est pas déterminée par un dé. C'est la créature dont l'arme/la portée est la plus longue qui frappe la première. Les créatures qui chargent bénéficient de +2 au dé de toucher, si elles survivent aux attaques des créatures qui chargent ou attaquent avant elles. La longueur des armes et le premier coup sont détaillés dans le chapitre **Porter des Coups**.

Une seule charge peut être entreprise par tour. Ainsi, un intervalle de 9 rounds est nécessaire entre chaque charge.

Préparer des armes en réception de charge :

Pour préparer des armes en réception de charge, il suffit de placer fermement des armes d'hast (lances de fantassin, fourches de guerre, épieux, etc) sur une surface non glissante et de les pointer en direction de la créature. L'effet de telles armes sur un adversaire qui charge (qui saute, rebondit, tombe, ou se précipite d'une manière ou d'une autre) est de l'empaler et d'infliger des dégâts doubles. **Exemple** : le personnage A prépare sa lance de fantassin alors qu'un crapaud géant bondit sur lui. Si l'arme empale la créature, cette dernière subit le double des dégâts normaux (d8x2). Il est à noter que, dans ce cas, l'initiative est automatiquement en faveur de A. Sa lance touchera à l'évidence le crapaud avant que celui-ci ne puisse l'attaquer. En ce qui concerne les dommages, on ne lance pas deux dés mais on multiplie le résultat du d8 par deux.

Porter des coups :

L'initiative est le facteur clé en ce qui concerne le premier coup porté à chaque round. Elle est modifiée par les créatures possédant plusieurs attaques par round, qu'elles soient naturelles ou magiques (sort de *rapidité* par exemple). Elle l'est également par la longueur des armes quand un des adversaires charge (ou se rapproche précipitamment).

Initiative simultanée : Quand deux adversaires ont une initiative et un nombre d'attaques égaux, ces dernières ont lieu simultanément, hormis lorsque les deux combattants utilisent des armes. Chaque arme possède un *facteur de vitesse*, et dans le cas d'attaques simultanées, l'individu possédant l'arme la plus rapide (le plus petit facteur de vitesse) frappe le premier. Ainsi, un coup de poing arrive avant un coup de dague (1 et 2), une dague frappe avant une épée courte (2 et 3), une épée courte avant un marteau (3 et 4), etc.

Facteur de vitesse d'une arme : Ce nombre indique le degré de maniabilité de chaque arme, le temps nécessaire à le préparer contre un adversaire ou celui qu'il faut pour porter un coup. La pique, par exemple, possède un facteur de 13. Elle doit être abaissée, prise en mains, puis fermement maintenue/poussée en avant. Une telle arme n'est pas utilisable en donjon, ni dans une situation ou elle n'est pas utilisée en conjonction avec d'autres piques. Dans le cas précédent, l'adversaire pourra certainement (s'il survit à la première attaque), frapper plusieurs fois avant que la pique ne soit à nouveau pointée vers lui. Cette règle est détaillée plus bas. Une épée à 2 mains (facteur de vitesse 10) requiert aussi un temps de préparation important avant et après les attaques en raison de son poids et de sa taille.

Quand le facteur de vitesse d'une arme est déterminant pour le premier coup, il est possible que l'un des combattant frappe plusieurs fois dans le round. Comparez les deux facteurs. Si le plus petit représente la moitié ou moins du plus grand, ou lui est inférieur de 5 facteurs, le combattant possédant l'arme la plus maniable (plus petit facteur) peut attaquer 2 fois avant que son adversaire ne puisse frapper un seul coup. Si la différence est de 10 ou plus, le porteur d'une arme au plus petit facteur peut frapper 2 fois avant son adversaire et une fois en même temps que lui. Notez que cette règle ne joue pas au cours des charges ni des mouvements d'approche. Mais après le round de combat initial, ou lorsqu'il n'y a ni charge, ni approche, toutes ces considérations s'appliquent.

Autres facteurs concernant les armes : Le facteur de vitesse d'une arme détermine aussi le moment où elle frappe sur un adversaire non-combattant durant un round de mêlée. Imaginons que le groupe A, qui possède l'initiative pour le round, a dans ses rangs un magicien lançant un sort. Comparez le temps d'incantation (en segments) au facteur de vitesse. Vous déterminez ainsi si le sort se termine avant que l'arme ne frappe. Soustrayez la différence entre les dés d'initiative du facteur de vitesse (traiter les résultats négatifs en tant que positifs). **Exemple** : une épée avec un facteur de 5 (longue ou large) est utilisée contre un magicien lançant une *boule de feu* (temps d'incantation : 3 segments). Si le combattant utilisant l'épée a perdu l'initiative avec un résultat de 1, le sort prend effet avant le coup d'épée. Un 2 indique que le sort et le coup d'épée sont simultanés ; un 3-5 que le coup d'épée a une

chance de toucher (si le lancer du dé de toucher est réussi) soit avant le commencement du sort, soit pendant le premier segment d'incantation. Imaginez maintenant que c'est une dague (facteur 2) et non une épée. Elle frappe avant le sort si l'initiative a été perdue de 1-4 (l'indicateur d'ajustement de segment étant respectivement de 1, 0, 1, 2). La dague et le sort sont simultanés si la différence est de 5. Si l'arme employée était une épée à 2 mains (ou toute autre arme dont le facteur est 10, ou 9 pour ce cas), il n'y aurait aucune chance de frapper le magicien avant la fin de ses incantations. Notez que même les sorts de 1 segment d'incantation durent 6 secondes. Un adversaire peut donc avoir la possibilité de frapper le lanceur de sort avant la fin du temps d'incantation ! Si le combat est simultané, il n'y a pas d'ajustement au facteur de vitesse d'une arme.

Frapper pour subjuguer : Cette tactique est efficace sur certains monstres (et quelques créatures de taille moyenne et de type humanoïde), comme indiqué dans le **MANUEL DES MONSTRES** (dans la rubrique **DRAGONS**) ou dans cet ouvrage. De telles attaques utilisent le plat, le pommeau, la hampe, ou toute autre partie non-mortelle d'une arme. Elles se déroulent de la même manière que les attaques normales. Notez que les dégâts infligés, sauf précision manifeste, sont temporaires pour 75 %. Les 25 % restant sont des dégâts normaux. Cela signifie que 40 points de dégâts infligés pour subjuguer une créature ne représentent que 10 points de dégâts réels. Cette règle ne s'applique pas aux personnages joueurs.

Immobilisation : Voir **PROCEDURES DE COMBAT NON MORTEL ET A MAINS NUES**

Ajustements spéciaux au toucher.

Les règles générales qui suivent vous aideront à régler des combats au corps à corps ou incluant des projectiles :

adversaire encombré, déséquilibré, tenu par une jambe, etc.	+2
adversaire étourdi, *ralenti*, tenu par les deux jambes, partiellement enchaîné, etc.	+4
adversaire endormi par magie, *immobilisé*, paralysé ou immobile	automatique

(c.f. **MELEE, adversaires immobilisés ou endormis par magie**).

Ces ajustements s'appliquent aux probabilités de toucher. L'adversaire ne peut, bien sûr, faire jouer ses ajustements de dextérité sur la CA. Dans les cas d'immobilité et d'impuissance totale, il peut être détroussé, tué, etc, en un round (aucun bonus n'est donc nécessaire).

Voir aussi **MELEE, attaques de flanc et par derrière**.

MORAL

Les vérifications de moral sont destinées à déterminer le degré de combativité des PNJ subalternes. Elles s'appliquent aux serviteurs et aux compagnons d'armes des personnages joueurs ainsi qu'aux groupes de monstres intelligents (voir aussi **Loyauté des compagnons d'armes et des serviteurs, obéissance et moral**). Le moral de base est de 50 %.

Faire une vérification dans les circonstances suivantes

face à un adversaire de toute évidence supérieur*	chaque round
25 % du groupe ** éliminé ou tué	ver. à +5 %
leader inconscient	ver. à +10 %
50 % + du groupe ** éliminé ou tué	ver. à +15 %
leader tué ou en fuite	ver. à +30 %

* Par exemple, lorsque l'adversaire attaque deux fois plus souvent.

** Ou si l'individu subit le même pourcentage de dégâts personnels.

Autres ajustements aux vérifications de moral

chaque ennemi en fuite	-5%
chaque ennemi tué	-10%
infliger des dégâts sans en subir	-20%
chaque ami tué	+10%
subir des dégâts sans en infliger	+10%
chaque ami en fuite	+15%
surclassé ou surpassé en nombre dans un rapport de 3+ contre 1	+20%

SCORES DE MORAL

Compagnons d'armes et créatures associées :

Pour chaque créature, utiliser le moral de base (loyauté) et lancer un d100. Ajuster le résultat avec les pénalités et les bonus. Si le chiffre total est inférieur ou égal au score de loyauté, le moral est bon. Si il est supérieur, la créature réagit selon la table de perte de moral ci-dessous.

Monstres intelligents :

Chaque monstre possède un score de moral de base de 50%, plus 5% par dé de vie au dessus de 1, et plus 1% par point de vie en plus des dés de vie. Si un jet de moral est nécessaire, la procédure est la même que pour les compagnons d'armes.

PERTE DE MORAL

1% à 15%	recule en combattant
16% à 30%	rompt le combat, retraite
31% à 50%	fuite, panique
51% et plus	reddition

La différence entre le score maximum pour garder le moral et le résultat ajusté du d100 représente le % de perte de moral.

POURSUITE ET FUITE

Il existe deux cas de poursuite et de fuite. Le premier se déroule dans les sites souterrains et le second en extérieurs. Il existe aussi différentes circonstances spéciales relatives à chacun des deux cas. C'est pourquoi ils sont traités séparément.

Poursuite et fuite en souterrains :

Quand des personnages joueurs, ainsi que leurs serviteurs et/ou compagnons d'armes, décident de fuir ou faire retraite lors d'une rencontre avec un ou plusieurs monstres, il est possible que celui/ceux-ci se lance(nt) à leur poursuite. Leur décision dépend des facteurs suivants :

1. Si les caractéristiques ou la description du/des monstre(s) stipulent qu'il doit poursuivre (ou si le **MANUEL DES MONSTRES** le précise), il le fait.

2. Si le/les monstre(s) est/sont semi-intelligent(s) ou moins et qu'il(s) est/sont affamés, aggressifs, excités ou entraînés à agir de la sorte, il existe 80% (d10, 1 à 8) de chances pour qu'ils poursuivent.

3. Si les monstres sont d'une intelligence faible et se trouvent dans les situations décrites en 2, les probabilités de poursuite sont les suivantes :

   A. Si le groupe est plus nombreux que les monstres, les probabilités sont de 20%.

   B. Si le groupe et les monstres sont approximativement aussi nombreux, elles sont de 40%.

   C. Si le groupe est moins nombreux que les monstres, elles sont de 80%.

   D. Si la condition C existe et que les poursuivants potentiels se considèrent comme très supérieurs au groupe, elles sont de 100%.

La poursuite se divise en trois cas :

1. **Les poursuivis sont les plus rapides** : Hormis dans des circonstances spéciales (comme un PNJ ranger, un traqueur gluant ou un chasseur invisible parmi les poursuivants), la poursuite se termine dès que l'une des conditions suivantes est remplie :

   A. Les poursuivis sont en vue, mais à une distance de 30 m au moins.

B. Les fuyards ne sont plus visibles et étaient à plus de 15 m lors du dernier contact visuel.

C. La poursuite dure depuis un tour et les poursuivants n'ont pas gagné de terrain.

2. **Les poursuivants sont plus rapides** : La poursuite est interrompue uniquement dans l'un des cas suivants :

A. Les fuyards sont hors de vue et se trouvaient à plus de 60 m lors du dernier contact visuel.

B. Les poursuivants sont incapables de continuer pour des raisons d'endurance physique.

Ajustements à la poursuite : il existe certaines circonstances qui influencent le comportement des poursuivants :

1. Barrières : les barrières physiques ou magiques ralentissent ou stoppent une poursuite (porte fermée, pont détruit, *mur de feu*, etc)

2. Distractions : les distractions réelles ou magiques ont de 10% à 100% de chances d'être efficaces (faire hésiter ou stopper les poursuivants). Par exemple, des *lumières dansantes* s'éloignant d'un groupe ayant éteint toutes ses sources lumineuses peuvent distraire les poursuivants. De la même manière, une *force fantasmagorique* représentant une aide puissante pour les fuyards peut entraîner la fin de la poursuite. Si les poursuivis passent près de créatures pouvant se montrer hostiles ou inamicales envers les poursuivants, il est fort possible que ceux-ci soient obligés de les combattre. **N.B.** : Les probabilités de distraction dépendent des circonstances et sont donc laissées à l'appréciation du MD. A l'aide des principes des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** et d'un peu de bon sens, il est aisé de les déterminer. Il existe encore deux cas particuliers :

A. **Nourriture** : La nourriture, y compris les rations et/ou le vin, ont de 10% à 100% de chances de distraire les monstres d'intelligence faible ou moindre, dans la mesure ou les dites denrées sont à leur goût. Lancer un d10 pour déterminer les probabilités, sauf si vous connaissez déjà le degré de faim ou de gloutonnerie des créatures. Ajoutez 10% pour chaque point d'intelligence en dessous de 5, et donnez une probabilité de 100% aux créatures non-intelligentes. Si les chances totales sont inférieures à 100%, tirez un d10. Dans le cas où le résutat est inférieur ou égal à la probabilité déterminée, les poursuivants s'interrompent durant un round pour consommer la nourriture ou le vin.

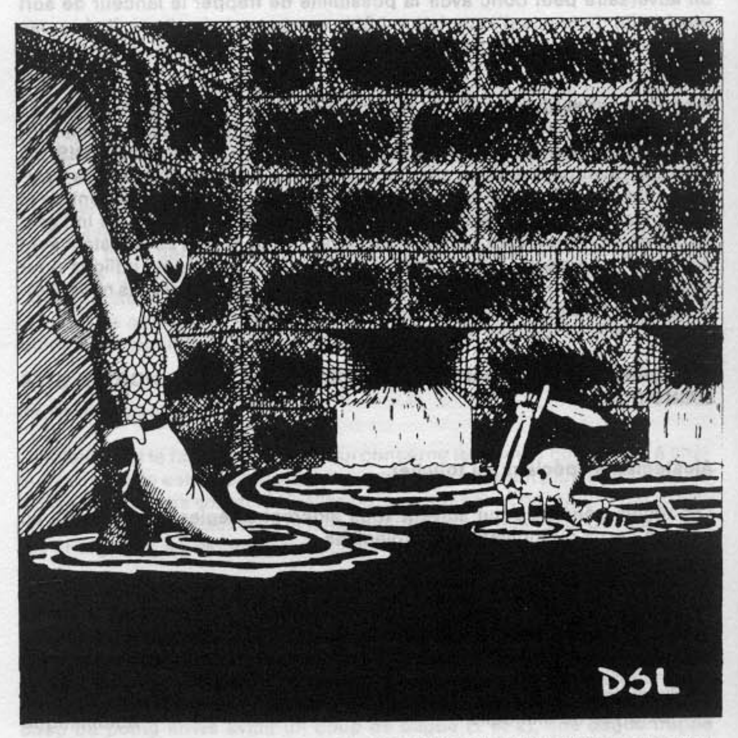
B. **Trésor** : Les trésors (métaux précieux, gemmes, bijoux, substances rares comme l'ivoire ou les épices, objets précieux et/ou magiques) ont de 10% à 100% de chances de distraire les poursuivants d'une intelligence faible ou supérieure. Ceux dont l'intelligence est faible obtiennent 10% de plus pour chaque série de 10 objets abandonnés, quelle que soit leur valeur (par exemple 20 pc ajoutent 20%). La valeur connue, présumée ou potentielle des objets abandonnés détermine les chances de distraction des poursuivants d'intelligence moyenne ou supérieure. Pour chaque valeur réelle ou potentielle de 100 po, ajouter 10%. Lancer le d10 une seconde fois, comme dans le cas de la nourriture pour voir si l'intérêt réel rejoint l'intérêt potentiel. (Note : quelle que soit leur valeur, les objets de petite taille, comme les gemmes, peuvent passer inaperçus dans la confusion engendrée par la poursuite). Au cas où la tentative est couronnée de succès, les poursuivants sont distraits pendant un round ou bien le temps nécessaire pour réunir les objets.

3. **Choix multiples** : La technique de fuite la plus répandue consiste à emprunter un chemin qui présente plusieurs possibilités. Les poursuivants sont ainsi dans l'obligation de faire un choix quant à la direction empruntée par les fuyards. Dans le cas d'un embranchement présentant 3 routes possibles, il existe 2 chances sur 3 pour que les poursuivants en prennent une mauvaise. De la même manière, dans le cas d'une porte et d'un chemin, les chances de se tromper sont de 50%. Ces probabilités ne sont valables que si les fuyards ne sont plus visibles, qu'aucun bruit n'indique la route qu'ils ont suivi et que leur odeur n'est pas discernable (ou qu'aucun autre indice visuel, auditif ou olfactif ne montre le bon chemin aux poursuivants). En tant que MD, vous devez déterminer les chances de réussite de telles tentatives. Les indications suivantes vous y aideront :

LUMIÈRE : La portée de vue en ligne droite est preque infinie. Un coude la réduit à 18 m.

BRUIT : Les personnages en armure de métal sont perceptibles à 27 m, les bottes rigides à 18 m et un mouvement relativement silencieux à 9 m.

ODEURS : L'odeur normale peut être décelée par les créatures qui chassent et suivent les odeurs pendant plusieurs heures, même dans les donjons. Les odeurs peuvent être masquées. Par exemple, à l'aide de poudre de moutarde, d'huile de citronelle, d'ortie écrasée, etc...



JE PROTESTE ! IL EST ECRIT A LA PAGE 12 QUE LES SQUELETTES NE PEUVENT PAS NAGER !!

A l'intérieur de constructions : Utiliser les méthodes concernant la poursuite souterraine, quand les circonstances sont adéquates.

Détermination des résultats d'une fuite en souterrains : Dans les cas de poursuite où les personnages joueurs décident de fuir plutôt que combattre les poursuivants, notez les vitesses relatives des différents groupes. Le groupe de fuyards se déplace d'autant de multiples de 3 m que son membre *le plus lent*. Pour les poursuivants, utilisez de la même façon le membre *le plus vif* et notez la position des moins rapides. Ce mouvement est accompli sur la carte. Un round représente trois phases de ce type. Quand, à la fin d'un mouvement, un ou plusieurs membres du groupe des fuyards se trouve(nt) à moins de 3 m d'un ou plusieurs poursuivants, la confrontation est inévitable entre les créatures concernées. (A ce moment, le reste des fuyards peut décider de cesser la fuite). De même, à la fin de ces phases, il faut consulter les 3 cas différents de poursuite et les ajustements correspondants pour déterminer si la fuite est un succès. Il vous faut garder trace non seulement du chemin suivi par les fuyards mais aussi du temps qui passe, car certains poursuivants cessent automatiquement une poursuite après une période donnée, sans qu'aucune confrontation n'ait eu lieu.

Cartographier durant une fuite : Il est imposible de dresser une carte durant une fuite. Ne donnez aucun repère de distance ou de direction aux fuyards.

Poursuite et fuite en extérieurs :

La poursuite en extérieurs est assez similaire à celle en souterrains ou dans des constructions. Les trois règles générales déterminant la probabilité de poursuite s'appliquent ici. Par contre, elle dure jusqu'à ce que les fuyards aient échappé à leur poursuivants. En extérieurs, la réussite d'une fuite est conditionnée par des facteurs différents : les vitesses relatives et la taille de chaque groupe, ainsi que le type de terrain où se déroule la poursuite. Le degré d'illumination est aussi très important.

CHANCE DE BASE DE REUSSITE D'UNE FUITE EN EXTERIEUR	80 %
AJUSTEMENT DE VITESSE	
– fuyards plus rapides	+ 10%
– vitesses égales	0%
– poursuivants plus rapides	- 20%
AJUSTEMENT DE TERRAIN	
– plaine, désert, larges étendues d'eau	- 50%
– brousse, collines, terrain difficile, marécage	+ 10%
– forêts, montagnes	+ 30%
AJUSTEMENT DE TAILLE DES GROUPES	
– moins de 6 fuyards	+ 10%
– 6 à 11 fuyards	0%
– 12 à 50 fuyards	- 20%
– plus de 50 fuyards	- 50%
– moins de 12 poursuivants	- 20%
– 12 à 24 poursuivants	0%
– plus de 24 poursuivants	+ 10%
AJUSTEMENT DILLUMINATION	
– lumière du jour (ou équivalent)	- 30%
– lumière crépusculaire	- 10%
– lumière de nuit de pleine lune	0%
– lumière des étoiles	+ 20%
– lumière de nuit noire	+ 50%

Détermination des résultats d'une fuite en extérieurs : Quand un groupe tente d'éviter une confrontation avec des créatures, il faut tout d'abord déterminer si une situation de surprise existe. Si le groupe des personnages joueurs surprend les créatures, la réussite est automatique. S'il n'y a pas de surprise, utilisez la procédure qui suit. Dans le cas où le groupe des personnages joueurs est surpris par les créatures, aucune fuite n'est possible et une confrontation est inévitable.

Déterminez les chances de réussite de la fuite en ajustant la probabilité de base à l'aide de tous les facteurs. Le groupe des fuyards lance un d100 : si le résultat est inférieur ou égal au chiffre obtenu précédemment, il réussit à s'enfuir immédiatement. Dans le cas contraire, la poursuite continue, excepté si les poursuivants sont les plus rapides et peuvent rejoindre les fuyards en moins d'une heure. Dans ce cas, la confrontation a lieu. Une poursuite prolongée requiert un tirage de fuite à chaque heure de jeu. Après le premier, un nouveau doit être effectué toutes les heures, avec la condition supplémentaire suivante : tout résultat inférieur ou égal à 0% indique une confrontation immédiate et supprime toute chance de fuite subséquente.

Note spéciale concernant la fatigue : Aucune règle n'est fournit concernant la fatigue et l'épuisement, en raison de la grande diversité des paramètres (dont la résistance des personnages et des créatures considérés). Ainsi, les personnages à cheval voient leur vitesse décroître progressivement. Ceci ne constitue un facteur important que dans la mesure où les poursuivants se fatiguent plus ou moins rapidement que les monstres. Vous devez déterminer ces facteurs dans le cas d'une poursuite prolongée. La fatigue ralentit simplement la vitesse de déplacement et réduit les capacités de combat. L'épuisement exige, généralement, un jour de repos complet pour rendre aux créatures épuisées leur pleine vigueur. Ne perdez pas de vue que certains humains habitués à couvrir de grandes distances en courant, comme les apaches ou les guerriers zoulous, peuvent le faire durant des heures sans accuser de fatigue significative. Ne basez pas votre jugement sur les spécificités typiques du monde moderne.

MELEE

Le terme de mêlée regroupe les coups donnés avec des armes naturelles comme les dents, les crocs, les défenses, les griffes, les ongles, les ergots, les sabots, etc. Il représente aussi le combat mettant en jeu différents objets, dont les armes. Les **TABLES DE COMBAT** sont utilisées pour déterminer les coups atteignant leur but. La quantité des dégâts infligés est précisée dans le **MANUEL DES MONSTRES** ou le **MANUEL DES JOUEURS** (en ce qui concerne les armes). On regroupe aussi sous ce terme générique le **COMBAT NON-MORTEL ET A MAINS NUES** (q.v.). Le combat comprend la mêlée, mais la reciproque n'est pas vraie. En effet, la mêlée ne comprend pas l'utilisation des projectiles et armes de jet, celle des sorts, etc. La procédure générale à suivre dans une mêlée est expliquée dans les chapitres intitulés respectivement **RENCONTRES, COMBATS, INITIATIVE** et **COMBAT NON-MORTEL ET A MAINS NUES**. Les considérations spéciales sont précisées dans ce qui suit.

Nombre d'adversaires par personnage :

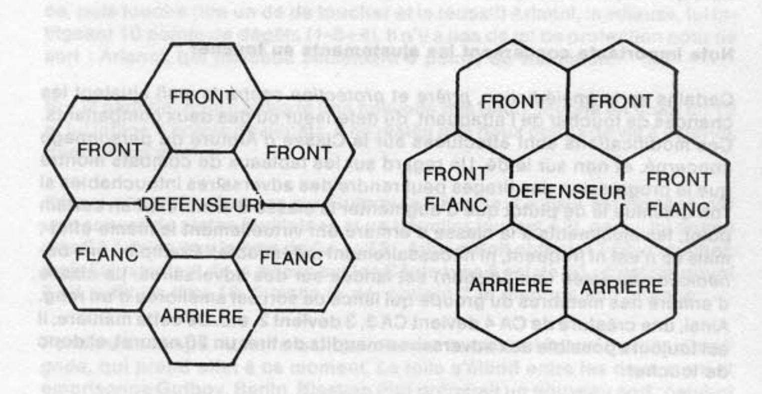
La taille physique et l'espace imposent une limitation du nombre d'adversaires pouvant combattre avec une même créature en mêlée. Si les *figurines officielles des* **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** sont utilisées pour représenter les créatures impliquées dans une mêlée, elles indiquent le nombre maximal d'opposants possible. Méfiez-vous de l'utilisation d'autres figurines fantastiques, car la plupart ne sont pas créées selon la même échelle et ne se conforment pas aux valeurs du **MANUEL DES MONSTRES** (voire même à l'échelle 25 mm !). Dans les autres cas, utilisez les règles générales suivantes :

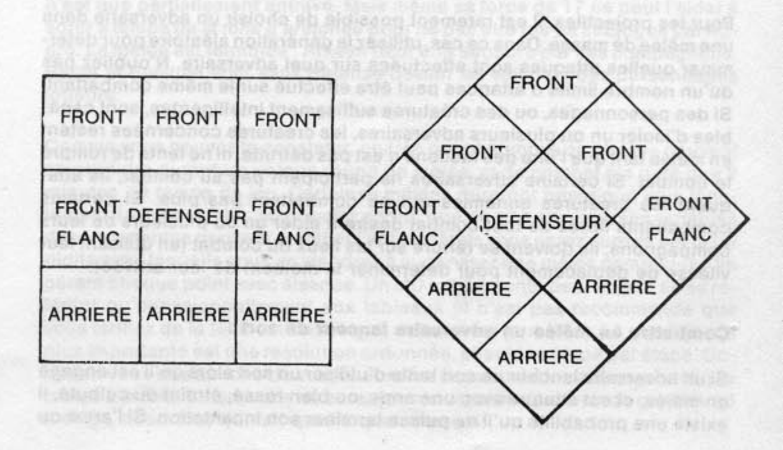
1. Dans un round et dans les conditions d'espace optimales, une créatures de taille P peut être attaquée au maximum par 4 de taille M ou 2 G. Si l'espace le permet, 6 P peuvent la combattre.

2. Une créature de taille M peut être attaquée par 8 taille P, 6 taille M ou 4 taille G au maximum.

3. Si la créature est de taille G, un maximum de 12 P, 8 M ou 6 G peuvent engager le combat contre elle en même temps.

Les ajustements sont impossibles à détailler dans leur intégralité, car ils comprennent toutes les circonstances physiques possibles. Il est évident qu'une créature dans un passage étroit ou un coin ne peut être attaquée que par devant. De même, la forme de la créature et de ses assaillants est très importante. Un serpent géant présente plus de surface corporelle sujette à l'attaque qu'un géant, sauf si les adversaires de celui-ci peuvent voler et l'attaquer sur toute la surface de son corps. Toute créature au corps allongé offre plus de possibilités de frapper. Un monstre au corps large ou bien utilisant des parties de ce corps pour combattre sont plus restreintes dans le nombre des adversaires possibles. Par exemple, combien de serpents constricteurs peuvent efficacement attaquer une créature ? Deux systèmes de base sont détaillés plus bas : l'un utilisant des hexagones, l'autre des carrés. Ces deux grilles montrent bien comment des adversaires multiples peuvent combattre une seule créature (voir aussi plus bas, **attaques de flanc et de dos**).





COMBAT (MELEE)

Pour déterminer le nombre d'adversaires pouvant attaquer le même défenseur, utilisez des carrés ou des hexagones de 2,5 cm de côté pour une échelle de 25mm. Vous pouvez aussi simplement observer les illustrations et, à l'aide des deux systèmes précédents, visualiser la situation. Par exemple, dans le cas d'un humain attaqué par des rats géants, deux de ces créatures peuvent tenir dans un hexagone (s'il s'agissait de rats normaux, 4 par hex). Six attaquent de face, quatre sur les flancs et deux dans le dos. Si ces mêmes rats s'attaquaient à un centaure, il faudrait ajouter 2 hexagones sur les flancs (donc 4 adversaires ou plus bénéficiant des avantages de l'attaque de flanc).

Attaques de type spécial :

Attaques sur le flanc : Toutes les attaques de flanc annulent le bonus défensif octroyé par un bouclier. Les attaques sur le flanc-arrière, quand le personnage ne peut voir son adversaire, annulent en plus les ajustement de dextérité.

Attaques de dos : Les adversaires attaquant de dos bénéficient de +2 au toucher et ne tiennent pas compte des ajustements de bouclier et de dextérité.

Adversaires étourdis, couchés ou immobiles : Traitez tous ces adversaires comme s'ils étaient attaqués dans le dos, mais le bonus au toucher est de +4 au lieu de +2.

Adversaire endormis ou immobilisés par magie : Si, au cours d'une mêlée, l'attaquant est sujet aux actions des ennemis, ces adversaires sont touchés automatiquement par toutes les attaques auxquelles ils sont sujets, lesquelles infligent le maximum des dégâts en fonction de l'arme employée. Le nombre des attaques ou des séries d'attaques est double devant un adversaire dans une telle situation. D'autre part, il est possible de tuer ou d'enchaîner, en fonction de la taille mais aussi des matériaux disponibles, un tel adversaire par round. Noter que ceci n'inclut pas les adversaires dormant d'un sommeil normal (voir **TABLE SPECIALE D'ASSASSINAT**).

Adversaires invisibles : Les adversaires invisibles sont toujours avantagés. Ils ne peuvent être attaqués que s'ils attaquent eux-mêmes ou sont détectés d'une manière ou d'une autre. Leur adversaire est toujours pénalisé de -4 au toucher du fait de l'invisibilité. Ils ne peuvent être attaqués de flanc ou de dos, à moins que leur adversaire puisse les voir (qu'ils soient donc en fait visibles).

Note importante concernant les ajustements au toucher :

Certains sorts (*malédiction, prière* et *protection contre le mal*) ajustent les chances de toucher de l'attaquant, du défenseur ou des deux combattants. Ces modifications sont effectuées sur la Classe d'Armure du personnage concerné, et non sur le dé. Un regard sur les tableaux de combats montre que la progression des tirages peut rendre des adversaires intouchables si l'on diminue le dé plutôt que d'augmenter la classe d'armure. (A un certain point, les ajustments à la classe d'armure ont virtuellement le même effet ; mais ce n'est ni fréquent, ni nécessairement indésirable). *Exemple* : une *bénédiction inversée* (*malédiction*) est lancée sur des adversaires. La classe d'armure des membres du groupe qui lance ce sort est améliorée d'un rang. Ainsi, une créature de CA 4 devient CA 3, 3 devient 2, etc. De cette manière, il est toujours possible aux adversaires maudits de tirer un 20 naturel, et donc de toucher.

Qui attaque qui :

Pour les projectiles, il est rarement possible de choisir un adversarie dans une mêlée de masse. Dans ce cas, utilisez la génération aléatoire pour déterminer quelles attaques sont effectuées sur quel adversaire. N'oubliez pas qu'un nombre limité d'attaques peut être effectué sur le même combattant. Si des personnages, ou des créatures suffisament intelligentes, sont capables d'isoler un ou plusieurs adversaires, les créatures concernées restent en mêlée tant que l'une des factions n'est pas détruite, ni ne tente de rompre le combat. Si certains adversaires ne participent pas au combat, ils attaquent les créatures ennemies qui ne combattent pas/plus. Si certains combattants libres de tout combat désirent aider un ou plusieurs de leurs compagnons, ils doivent se rendre sur les lieux du combat (en utilisant leur vitesse de déplacement pour déterminer le moment de leur arrivée).

Combattre en mêlée un adversaire lanceur de sort :

Si un adversaire lanceur de sort tente d'utiliser un sort alors qu'il est engagé en mêlée, et est attaqué avec une arme, ou bien rossé, étreint ou culbuté, il existe une probabilité qu'il ne puisse terminer son incantation. Si l'arme ou les points touchent, le lanceur de sort est immédiatement interrompu et PERD le sort. Dans le cas d'une étreinte ou d'une culbute, le magicien voit aussi son sort interrompu si l'attaque est réussie (et le sort est une fois de plus perdu). Dans les deux cas, l'attaque doit avoir lieu avant la fin de l'incantation.

Attaques avec deux armes :

Les personnages utilisant habituellement une seule arme peuvent décider de prendre une arme dans chaque main (abandonnant peut-être la possibilité d'utiliser un bouclier). La seconde arme doit être une dague ou une hachette. L'utilisation de deux armes entraîne une pénalité de -2 sur l'arme habituelle et de -4 sur la seconde. Si la dextérité du personnage est inférieure à 6, les pénalités de *réaction/attaque* détaillées dans le **MANUEL DES JOUEURS** sont applicables sur chaque attaque. Si il possède une dextérité supérieure à 15, l'ajustement précédent joue aussi, mais elle ne donne jamais de modificateur positif à une telle attaque. Ainsi les ajustements seconde/première arme pour une dextérité de 16 sont : -3/-1 ; de 17 : -2/0 et de 18 : -1/0.

La seconde arme ne peut jamais servir comme un bouclier ou pour parer les coups.

Rompre le combat :

Au moment où une créature le décide, elle peut rompre le combat et fuir la mêlée. Agir de cette manière permet à son adversaire une attaque (ou série d'attaques) supplémentaire. Cette attaque est traitée comme si le fuyard était étourdi et de dos. Quand elle a été effectuée, le groupe en retraite/fuite peut se déplacer au maximum de sa vitesse de déplacement. A moins que l'adversaire ne décide de poursuivre et soit plus rapide, la mêlée est terminée et on obtient une situation du type habituel pour éviter une rencontre.

Mêlée à mains nues des moines :

En dépit de leur entraînement et de leurs facultés, les moines ne sont pas surhumains. Le **MANUEL DES JOUEURS précise que les moines peuvent étourdir ou tuer leurs adversaires avec leurs mains nues, et il en est ainsi. Mais ces adversaires sont généralement limités à une taille humaine ou inférieure. Voir plus bas :**

UN MOINE DE PREMIER NIVEAU EST CAPABLE DE TUER OU ETOURDIR UN ADVERSAIRE DE TAILLE HUMAINE (M) OU INFERIEURE. POUR LA FACILITE DE CETTE DETERMINATION, LA TAILLE HUMAINE SIGNIFIE :

Hauteur maximum : 1,95 m
Poids maximum : 150 kg

Pour chaque niveau au dessus du 1er, un moine gagne la faculté de tuer/étourdir des créatures hautes de 5 cm de plus ou lourdes de 25 kg de plus. Ainsi :

Niveau du moine	Taille maximale	Poids maximal
2ème	2 m	175 kg
3ème	2,05 m	200 kg
4ème	2,1 m	225 kg
5ème	2,15 m	250 kg
6ème	2,2 m	275 kg
7ème	2,25 m	300 kg
8ème	2,3 m	325 kg
9ème	2,35 m	350 kg
10ème	2,4 m	375 kg
11ème	2,45 m	400 kg
12ème	2,5 m	425 kg
13ème	2,55 m	450 kg
14ème	2,6 m	475 kg
15ème	2,65 m	500 kg
16ème	2,7 m	525 kg
17ème	2,75 m	550 kg

Au-delà du 13ème niveau, vous pouvez permettre une variation plus importante des tailles et poids supplémentaires (en ajoutant 2,5 ou 5 cm, ainsi que 25 kg par niveau), pour permettre d'atteindre des créatures plus grandes et plus lourdes comme les géants des collines.

Important : La faculté de tuer/étourdir des moines ne peut être appliquée qu'aux créatures vivantes. Les morts-vivants ne sont pas affectés (et toucher une telle créature à mains nues peut être très désagréable pour le moine, en particulier si celle-ci inflige des dégâts au toucher, car le moine touchant une telle créature est équivalent au contraire). Les golems et dopplegangers ne sont pas affectés. Les dégâts des attaques à mains nues sont néanmoins infligés si la créature y est sensible.

Actions durant un combat ou une situation ou le temps est tout aussi important :

Les actions des personnages et des créatures contrôlées par les joueurs doivent impérativement être décidées et déclarées au début de chaque round de combat ou avant les divisions appropriées d'autres situations où l'activité doit être connue. Si vous êtes pointilleux, vous pouvez demander aux joueurs de noter leurs intentions sur un morceau de papier. Bien sûr, les conversations entre joueurs à propos de ces actions sont les mêmes que si les personnages parlaient à voix haute.

Les hésitations doivent être notées dans la mesure où elles signifient que le personnage n'agit pas durant la période considérée mais se contente de tergiverser, cherchant à prendre une décision. Considerant la durée du round (1 minute), chronométrez donc un joueur et vous comprendrez ... De la même manière, certains joueurs affirment qu'ils vont accomplir plusieurs actions, lesquelles - si on les autorisait - les occuperaient largement durant plusieurs rounds. Par exemple : "Je jette de l'huile sur le monstre, je l'enflamme, je bois ma *potion d'invisibilité*, je me rend furtivement dans son dos et je le frappe violement !" Très ambitieux, n'est-ce pas ? Où est l'huile ? Dans une bource, bien sûr. Il faut donc 1, voire 2 segments pour la saisir et la lancer. Si la potion est dans le sac à dos du personnage, il lui faut donc 3 ou 4 segments pour la trouver. La consommer lui prend 1 segment de plus (voir **BOIRE UNE POTION**). Venons-en maintenant aux choses sérieuses : se déplacer furtivement. En supposant que la potion soit déjà en action et que notre intrépide personnage ait repris son arme (car ses autres actions l'ont au moins obligé à la changer de main), il est prêt à se faufiler entre les différents combats et se placer dans le dos de la créature. Si l'endroit n'est pas trop bondé (rappelez vous que ses compagnons ne le voient pas, eux non plus) - et le monstre pas trop loin, cette seule activité lui prend approximativement un round. De ce fait, la description donnée par le joueur correspond à plus de 2 rounds.

En tant que MD, notez simplement ces actions et leur déroulement. Ensuite, quand le joueur décrit des actions supplémentaires, rappelez-lui qu'il est déjà engagé dans une autre activité, et que vous lui direz quand elle sera terminée. Si le joueur change alors ses plans, reprenez en conséquence le personnage à l'endroit et dans l'état où il se trouve à cet instant.

Exemple de mêlée :

Le groupe A (personnages joueurs) est composé de Aggro la Hâche, un guerrier du 4ème niveau ; Abner, un magicien du 5ème niveau ; Arkayn, un clerc du 4ème niveau ; et Arlanni, une voleuse 2ème du niveau. Ils marchent rapidement dans un couloir de donjon pour éviter de rencontrer un important groupe de gobelins, dont ils quittent le territoire. Il s'agit d'un couloir large de 3 mètres ; le clerc, le voleur et le guerrier se déplacent de front, suivis de près par le magicien. Après un tournant, il se retrouvent face au groupe B, dont les membres se querellent à propos d'un trésor. Le groupe B est composé de Gutboy-la-Taverne, un guerrier nain du 6ème niveau ; Balto, un moine du 1er niveau ; Blastum, un magicien du 4ème niveau ; et Barjin, un demi-elfe guerrier/magicien du 4ème/5ème niveaux.

La première chose à faire, pour le MD, est de déterminer s'il y a surprise. Il lance un d6 pour le groupe B (que les joueurs peuvent voir car il n'y a pas d'ajustement secret) : le résultat est 2. Le porte parole des joueurs obtient un 4 pour le groupe A. Le groupe B est surpris (en raison du 2) et restera inactif durant 2 segments.

Ensuite le ME détermine la distance séparant les deux groupes et obtient 3 m : distance permettant d'entamer le combat immédiatement.

Les membres du groupe A reconnaisent le groupe B comme étant des "méchants maraudeurs", dont ils devaient se méfier. Ils décident de les attaquer. Tout d'abord, Arlanni, la voleuse, dont la fronde était prête (comme l'avait précisé le joueur avant la rencontre), tire un boulet sur Blastum qui, de toute évidence, est un magicien. Un boulet de Fronde gagne +3 au toucher contre une classe d'armure 10 (aucune armure). Arlanni doit obtenir 11 sur un d20 dans les circonstances normales, il lui suffit donc de 8. Elle obtient 5 et manque sa cible.

Aggro, le guerrier, se précipite pour attaquer l'adversaire le plus proche, qui s'avère être Balto, le moine. Celui-ci ne porte aucune armure, c'est pourquoi il faut un 8 à Aggro pour le toucher. D'autre part, Aggro utilise une hachette + 1, et celle-ci est encore +1 au toucher sur les adversaires sans armure (bonus total +2). Il lui suffit donc de tirer un 6 pour réussir son attaque. Il obtient 14 et touche Balto, mais le dé de dégâts est 1, auquel s'ajoute +1 de la magie de la hachette (2 points de dégâts en tout) et Balto a 4 points de vie.

Pendant ce temps, Abner et Arkayn ont préparé des sorts courts (de premier niveau). Le clerc crie le sort d'*injonction* de "capitule !" à Gutboy-la-Taverne. Celui-ci est du 6ème niveau et a donc droit à un jet de protection. Il est, de plus, nain avec une constitution de 16, et effectue ainsi son tirage à +4. Il lui faut donc un 10 (au lieu de 14) pour résister au sort. Il lance le dé et obtient 17, réussissant aisément. Il est malheureusement frappé presque simultanément par 2 *projectiles magiques* lancés par Abner, le magicien, et subit 6 points de dégâts (sur 4 à 10 possibles, sans jet de protection).

Le groupe B étant surpris pour 2 segments, les membres du groupe A peuvent tenter de toucher deux fois, comme s'il s'agissait de 2 rounds (ceci ne s'applique pas aux sorts). Dans le second segment, Arlanni laisse de côté sa fronde et dégaine son épée. Aggro devrait pouvoir frapper une seconde fois sur Balto, mais celui-ci possède 15 en dextérité, donc un ajustement réaction de +1. Cela signifie qu'il reste surpris pendant un segment de moins que le reste de son groupe. Lors de ce deuxième segment, il est donc prêt à combattre et Aggro ne peut frapper une deuxième fois durant ce round. Arkayn, le clerc, prépare sa masse tandis qu'Abner recule et déroule un parchemin qu'il utilisera au round suivant.

Les dés d'initiative sont lancés, et le groupe A obtient le plus faible résultat. C'est donc le groupe B qui agit le premier. Balto attaque Aggro (qui a une CA 2) avec son bâton. Il lui faut obtenir 18 pour toucher. De plus, le bâton a un ajustement de -7 sur l'armure de plates et le bouclier, il faut donc qu'il tire 20. Il (le MD) obtient 19 et manque son coup, mais de peu ! Gutboy-la-Taverne et Barjin, le guerrier/magicien attaquent simultanément Arkayn. La classe d'armure du clerc est seulement de 5. Gutboy bénéficie de +1 en raison de sa force, et de +1 du fait de l'ajustement de son marteau sur la lorica et le bouclier. C'est pourquoi il lui faut 9 (11 âvant les ajustements) pour réussir son attaque. Il tire 12 et touche, infligeant 5 points de dégâts (en comptant + 1 dû à la force). Avec son épée, Barjin, doit tirer 13 ou plus pour toucher le clerc. Il obtient exactement 13 et lui inflige 6 points de dégâts supplémentaires. Arkayn commence à se demander si l'affaire est bien engagée.

Pendant ce temps, Blastum a préparé un sort de *poigne électrique* et s'avance, puis touche (tire un dé de toucher et le réussit) Arlanni, la voleuse, lui infligeant 10 points de dégâts (1-8+4). Il n'y a pas de jet de protection pour ce sort : Arlanni, qui possède seulement 8 points de vie, meurt.

Sur la gauche, Aggro attaque une nouvelle fois Balto, touche en tirant un 12 et lui inflige 5 points de dégâts. Il ne restait que deux points de vie à celui-ci, donc, il est mort.

Arkayn choisit de frapper sur Gutboy-la-Taverne. Le nain est protégé par une armure de plates feuilletées et un bouclier (qui est +2), ce qui lui donne une CA 1 (bienque le type de CA soit 3). Arkayn doit obtenir 17 pour toucher, mais l'ajustement de la masse sur les CA de type 3 est de +1 ; c'est pourquoi il lui suffit de tirer 16. Il lance le dé, obtient 7 et manque son attaque.

Pendant ce temps, Abner a lu un parchemin contenant le sort de *toile d'araignée*, qui prend effet à ce moment. La toile s'étend entre les deux murs et emprisonne Gutboy, Barjin, Blastum (qui préparait un nouveau sort ; celui-ci est perdu) et l'infortuné Arkayn qui se trouvait trop près de ses adversaires. Tous tentent de réussir leur jet de protection, mais seul Gutboy y parvient : il n'est que partiellement entravé. Mais même sa force de 17 ne peut l'aider à sortir à temps de la *toile d'araignée* pour ne pas être tué ou subjugué par Aggro. La mêlée est terminée : Arkayn peut être secouru par ses compagnons. Barjin et Blastum sont sans défense devant les volontés des personnages joueurs.

Comme vous pouvez le constater, un très grand nombre de choses peuvent se produire durant un unique round de mêlée, et de combat n'a duré que 2 minutes de temps de jeu. Certaines mêlées dureront beaucoup plus longtemps. Il peut sembler, au premier abord, que de très nombreuses variables déconcertantes peuvent modifier l'action ; Mais vous serez surpris par la rapidité avec laquelle vous en viendrez à superviser une mêlée compliquée en gérant chaque point avec aisance. Un MD expérimenté peut le faire en se référant qu'occasionnellement aux tableaux (il n'est pas recommandé que vous tentiez de le faire ; attendez que cela vienne tout seul). La condition la plus importante est une résolution ordonnée, effectuée étape par etape. Occupez-vous des actions de vos joueurs les unes après les autres, plutôt que toutes à la fois. Sinon, vous ne serez jamais capable de savoir de quel round il s'agit, ni surtout qui fait quoi à quel moment.

PROCEDURES DU COMBAT NON-MORTEL ET A MAINS NUES :

Il n'est pas rare que des joueurs se retrouvent désarmés dans un moment ou un autre d'une partie, ou que des joueurs expérimentés souhaitent attaquer un adversaire à mains nues pour le neutraliser avec efficacité. Et que ceci ait été fait dans le but de maîtriser ou de tuer cet adversaire, après l'avoir mis hors de combat, est une autre histoire. Trois méthodes d'attaque de base sont recommandées : ROSSER, ETREINDRE, CULBUTER. Chacune d'elles est expliquée séparément, et possède un tableau et des ajustements spécifiques.

Variables applicables à ces trois méthodes d'attaque : l'attaquant prend le numéro de la colonne qu'il utilise normalement lors des attaques avec une arme, 1 pour les plus bas niveaux, 2 pour les suivants, etc. Il ajoute ensuite un chiffre obtenu en secret en lançant un d6 (1-6). Le défenseur fait de même, mais en lançant un d4. L'attaquant peut se servir de cette variable pour bénéficier de :

1. un bonus sur ses chances de base de rosser, d'étreindre ou de culbuter, OU
2. un bonus pour le tirage obtenu pour déterminer la réussite d'une des trois méthodes précédentes.

Le défenseur peut utiliser cette variable pour avoir :

1. un malus (une soustraction) sur les chances de base de son adversaire de rosser, d'étreindre ou de culbuter, OU
2. un malus (une soustraction) au tirage obtenu par son adversaire pour une attaque réussie (avec une des trois méthodes).

Le décision sur l'utilisation qui sera faite de cette variable doit être prise avant chaque attaque.

Les adversaires inconscients ne bénéficient pas de cette variable.

Rosser : Cette forme d'attaque a pour but de rouer un adversaire de coups jusqu'à l'inconscience. On peut utiliser les poings ou le pommeau d'une dague comme armes. Seuls 25 % des dégâts sont réels, les 75 % restant sont restaurés au rythme de 1 point de vie par round. Dès qu'un des combattants arrive à 0 points de vie, il sombre dans l'inconscience, celle-ci durant 1 round, plus 1 round par point encaisé en dessous de 0 (-4 PdV impliquent 5 rounds d'inconscience). Un adversaire inconscient peut être détroussé ou assassiné en 1 round.

Détermination de l'initiative pour la première attaque : Cette initiative est déterminée par la surprise, la charge, la plus haute dextérité ou le meilleur tirage de dé (dans cet ordre). Ce qui arrive en premier détermine l'attaque pour le round, aussi, dans la plupart des cas, le personnage qui désire rosser attaque d'abord lors du premier round.

Score de base pour toucher : Le score de base sur un dé de pourcentage est égal à la CA de l'adversaire multipliée par dix (CA 10 = 100 %, CA 9 = 90 %, etc.). Une CA inférieure ou égale à 0 implique une chance négative ou nulle de réussir une telle attaque. Ce pourcentage de base est ajusté comme suit :

dextérité de l'attaquant, par point	+ 1%
force de l'attaquant, par point au dessus de 15	+ 1%
CA de l'attaquant, par point, avec les CA négatives traitées comme positives par type*	+ 1%
défenseur ralenti	+10%
défenseur étourdi	+20%
défenseur face contre terre, sans bouclier ou en main et/ou réduit à l'impuissance	TOUCHER AUTOMATIQUE
vitesse du défenseur supérieure à 12"**	- 5%
défenseur sous effet de *rapidité* (sort ou potion)	-10%

* Les protections magiques comme les anneaux, bracelets, manteaux, etc. ne sont pas comptées dans la CA, aussi ignorez les (encombrement = CA 10).

** Ne pas prendre ceci en compte s'il est incapable de se déplacer librement (à terre, acculé, encombré, etc.).

Durant chaque round de combat désarmé, deux attaques de ce type ont lieu, avec éventuellement plusieurs coups par assaut. L'attaquant détermine si un coup est réussi, puis la présence et la quantité des dégâts. On lance un d100, et le résultat est ajusté comme précisé ci-dessous. On se réfère alors au **TABLEAU DES DEGATS**.

force de l'attaquant –	
par point au dessus de 12	+ 1%
par 10% au dessus de 18	+ 2%
utilisation d'un bout de bois ou d'un gantelet de métal	+ 5%
utilisation d'un pommeau métallique	+10%
défenseur ralenti	+10%
défenseur étourdi	+20%
défenseur réduit à l'impuissance	+30%
défenseur actif –	
par point de dextérité au dessus de 14	- 2%
utilisant un bouclier	-10%
armure de cuir ou hoqueton	-10%
cotte de mailles, broigne, lorica ou cuir clouté	-20%
manteau ou anneau magique	-30%
harnois, plates ou plates feuilletées	-40%
heaume, ouvert	5%
heaume, ouvert avec protection nasale	-10%
heaume, fermé (avec visière ou fente pour les yeux)	-20%

TABLEAU DES DEGATS

Tirage ajusté	Résultat	Points de dégâts infligés
moins de 01	coup manqué, adversaire peut répliquer	aucun
01-20	coup sans effet, attaque supplémentaire	aucun
21-40	coup dévié, adversaire déséquilibré	2 + bonus de force
41-60	coup dévié, attaque supplémentaire	4 + bonus de force
61-80	coup direct, adversaire déséquilibré*	6 + bonus de force
81-00	coup direct, attaque supplémentaire	8 + bonus de force
plus de 00	coup critique, adversaire étourdi**	10 + bonus de force

* Fin de la série, déterminer le coup suivant.

** Adversaire incapable d'attaquer durant un round entier.

Etreindre : Cette forme d'attaque a pour but d'immobiliser l'adversaire et de le réduire à l'impuissance. Les dégâts infligés ne sont réels qu'à 25%, les 75% restant étant récupérés au rythme de 1 point par round. Comme dans la première méthode, le fait de tomber à 0 entraîne l'inconscience, et ce pour 1 round, plus 1 round par point de dégâts en dessous de 0.

Détermination de l'initiative pour la première attaque : La surprise, la charge, la plus haute dextérité et le meilleur tirage de dé (dans cet ordre).

Score de base pour étreindre : Multipliez la classe d'armure de l'attaquant par 10 en ignorant les objets magiques (anneaux, manteaux, bracelets, etc.), mais en ajoutant 1 pour chaque +1 d'armure magique, pour obtenir un pourcentage de chances qui va de 0% à 100%. **Note** : L'attaquant ne peut étreindre un adversaire s'il tient quoi que ce soit dans une main (ou les deux). Les chances de base sont ajustées de la manière suivante :

dextérité de l'attaquant, par point	+ 1%
nature de l'armure du défenseur : –	
cuir ou broigne	+10%
maille, broigne ou lorica	+20%
plate, harnois, pl. feuilletée	+30%
adversaire ralenti ou étourdi	+20%
vitesse de déplacement de l'adversaire supérieure de 3"	-10% par 3"
adversaire sous effet de *rapidité* (sort ou potion)	-20%

Lors de chaque round de combat prennent place une attaque et une riposte. Toute prise existante entraîne automatiquement l'avantage de l'assaut jusqu'à ce que l'adversaire se libère ou se dérobe. Une fois la réussite définie, le dé de pourcentage est relancé pour déterminer le type d'étreinte obtenu. Le tirage du dé est modifié comme suit :

dextérité de l'attaquant, par point	+ 1%
force de l'attaquant –	
par point	+ 1%
par 10% au dessus de 18	+ 1%
défenseur ralenti	+10%
défenseur étourdi	+20%
défenseur réduit à l'impuissance	+30%
par 10% de différence de poids (attaquant)	+/-5%
par 10% de différence* de taille (attaquant)	+/-5%
dextérité du défenseur, par point au dessus de 14	- 2%
force du défenseur –	
par point au dessus de 12	- 1%
par 10% au dessus de 18	- 1%

défenseur portant un harnois ou une plate	-10%
défenseur portant un gorgerin ou un heaume	-10%
défenseur utilisant un bouclier	-10%

* Réduit de moitié si le personnage est face contre terre.

Les bonus et les pénalités sont additionnés et ajoutés au résultat du dé de pourcentage. On consulte ensuite le **TABLEAU D'ETREINTE**, pour découvrir le résultat final.

TABLEAU D'ETREINTE

Tirage ajusté	Résultat	Points de dégâts infligés
moins de 21	prise à la taille, l'adversaire peut riposter	aucun
21-40	prise aux bras/coup aux avant-bras/coudes	1 + bonus de force
41-55	prise aux mains/doigts/morsure	2 + bonus de force
56-70	étreinte/croc-en-jambe	3 + bonus de force
71-85	prise à la tête/projection	5 + bonus de force
86-95	étranglement/coup de tête	6 + bonus de force
plus de 95	coup de pied/genou/gouge	8 + bonus de force, adversaire étourdi

Toute étreinte se poursuit de round en round tant que l'adversaire ne réalise pas un meilleur score (une prise de bras annule une prise à la taille, une prise aux mains en annule une aux bras, etc.). Les dégâts s'additionnent jusqu'à ce que l'adversaire se dérobe ou que l'attaquant choisisse une autre tactique. Le défenseur peut toujours infliger des dégâts grâce à des attaques moins fortes indiquées après le signe /. Les deux adversaires peuvent finalement s'écrouler au sol et y poursuivre leur lutte. **Note** : Si le défenseur est étourdi, une seconde attaque a lieu immédiatement et la victime ne peut riposter pendant 1 round.

Culbuter : Cette forme d'attaque vise à projeter l'adversaire au sol, lui infligeant incidemment des dégâts, et à enchaîner suivant l'une des deux méthodes précédentes : rosser ou étreindre. L'attaquant peut avoir une ou les deux mains occupées (en portant un bouclier, une arme, etc.). 50 % des dégâts ingligés sont réels, le reste étant récupéré au rythme de 1 point par round. Une fois l'adverdaire à terre, une autre forme de combat doit impérativement suivre.

Détermination de l'initiative de la première attaque : La surprise, la charge, le plus haute dextérité ou le meilleur tirage au dé - dans cet ordre. Un assaillant s'efforçant de culbuter son adversaire n'a pas besoin du gain de l'initiative.

Score de base pour toucher : Identique à celui pour une étreinte. Si l'attaque réussit, relancez le dé de pourcentage et ajustez le résultat de la manière suivante :

force de l'attaquant —	
par point	+ 1%
par 10% au dessus de 18	+ 2%
défenseur ralenti ou tenu par un pied	+10%
courir ou sauter à l'attaque	+15%
défenseur étourdi ou tenu par les deux pieds	+20%
par 10% de différence de poids	+/-10%
par 10% de différence de taille	+/- 5%
force du défenseur —	
par point au dessus de 14	- 1%
par 10% au dessus de 18	- 2%
dextérité du défenseur, par point au dessus de 14	- 2%
défenseur immobile	-10%

TABLEAU DE CULBUTE

Tirage ajusté	Résultat	Points de dégâts infligés
moins de 21	déviée ou évitée, l'adverdaire peut riposter	aucun
21-40	attaquant glisse et attrape une jambe	aucun
41-60	adversaire chancelant, attaque supplémentaire	1 + bonus de force
61-80	adversaire à genoux	2 + bonus de force
81-00	adversaire à quatre pattes	3 + bonus de force
plus de 00	adversaire à plat ventre, étourdi pour 1 round	4 + bonus de force

Notes générales :

Attaques à plusieurs : Il est possible à autant d'assaillants que possible (dans des limites raisonnables selon le lieu et les circonstances) d'attaquer une seule créature pour la rosser, l'étreindre ou la projeter. L'ordre d'attaque doit être avant tout déterminé. Un assaut dans le dos annule les ajustements de dextérité et le bouclier de la créature sur la défensive. Les coups, plus les dégâts, sont déterminés suivant l'ordre d'initiative.

Les monstres utilisant ces modes d'attaque choisissent toujours le plus efficace s'ils sont humains ou humanoïdes et possédent une intelligence supérieure à la moyenne. Dans le cas contraire, ils utilisent ces méthodes de façon aléatoire. Les créatures attaquent systématiquement dans le but de culbuter leur adversaire si elles n'utilisent pas d'arme, à l'exception des ours et des monstres similaires qui cherchent à écraser leurs victimes entre leurs pattes (il s'agit d'attaques d'étreinte).

Adversaires de servant d'armes normalement : Si un personnage ayant à se défendre de l'un de ces modes d'attaque dispose d'une arme, il frappe toujours le premier à moins que son assaillant bénéficie de la surprise. Tout coup qui atteint l'agresseur ne fait aucun dégâts, mais indique que l'attaque a été repoussée ou parée, et par conséquent se solde par un échec. Celui qui manie l'arme a alors la possibilité de frapper "pour de vrai" son adversaire désarmé, si telle est son intention. Les adversaires avec des armes, mais surpris, sont incapables de parer, sauf si l'attaquant doit utiliser tous les segments de surprise pour se rendre à l'assaut.

Moines : Même étreint, rossé ou culbuté, un moine peut combattre normalement à mains nues jusqu'à étourdissement ou inconscience.

TABLEAUX DE COMBAT

Utiliser les tableaux de combat : Repérez le niveau de l'attaquant sur la colonne du tableau approprié et faites le correspondre avec la classe d'armure de l'adversaire. Le nombre indiqué représente le minimum requis pour que l'attaque soit couronnée de succès (le résultat ajusté du d20 doit être supérieur ou égal à ce nombre). Les pénalités et les bonus peuvent modifier soit le jet du dé, soit le nombre requis, aussi longtemps que la méthode choisie reste utilisée en permanence.

MATRICES D'ATTAQUES POUR LES PROJECTILES ET LES COMBATS EN MELEE, L'ACTION DES CLERCS SUR LES MORTS-VIVANTS, ET LE COMBAT PSI.

I. Matrices d'attaque pour les nains, les elfes, les gnomes, les demi-elfes, les petite-gens, les demi-orques et les humains.
   A. Clercs, druides et moines
   B. Guerriers, paladins, rangers, petite-gens et humains de niveau 0
   C. Magiciens et illusionnistes
   D. 1. Voleurs et assassins
      2. Table d'assassinat pour les assassins

II. Matrice d'attaque pour les monstres

III. Matrice pour l'action des clercs sur les morts-vivants

IV. Matrices pour le combat psi
   A. Psi contre psi en combat mental
   B. Attaque psi contre psi sans défense
   C. Explosion psi contre les créatures non-psi
   D. Portée et ajustements des dégâts des attaques psi

Description de la classe d'armure d'un adversaire (si une armure est portée) :

Classe d'armure	Type
2	plate + bouclier
3	plate feuilletée ou harnois + bouclier/plate
4	cotte de mailles + bouclier/plate feuilletée/harnois
5	lorica + bouclier/cotte de mailles
6	cuir clouté ou broigne + bouclier/lorica
7	cuir ou hoqueton + bouclier/cuir clouté/broigne
8	cuir ou hoqueton
9	bouclier uniquement
10	aucune

Une classe d'armure en dessous de 10 est impossible, excepté dans le cas d'objets magiques maudits. Une classe d'armure supérieure à 2 est facile à atteindre, en raison de bonus magiques ou de dextérité. Pour déterminer un nombre nécessaire pou "toucher", s'il ne se trouve pas sur les tables, faites une projection en ajoutant 1 (increments de 5%) et en répétant 20 six fois avant de passer à 21 (cf. **MATRICE I.A.**).

I.A. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES CLERCS, LES DRUIDES ET LES MOINES

Classe d'armure de l'adverdaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant: 1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
-10	25	23	21	20	20	20	19
-9	24	22	20	20	20	19	18
-8	23	21	20	20	20	18	17
-7	22	20	20	20	19	17	16
-6	21	20	20	20	18	16	15
-5	20	20	20	19	17	15	14
-4	20	20	20	18	16	14	13
-3	20	20	19	17	15	13	12
-2	20	20	18	16	14	12	11
-1	20	19	17	15	13	11	10
0	20	18	16	14	12	10	9
1	19	17	15	13	11	9	8
2	18	16	14	12	10	8	7
3	17	15	13	11	9	7	6
4	16	14	12	10	8	6	5
5	15	13	11	9	7	5	4
6	14	12	10	8	6	4	3
7	13	11	9	7	5	3	2
8	12	10	8	6	4	2	1
9	11	9	7	5	3	1	0
10	10	8	6	4	2	0	-1

projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

I.B. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES GUERRIERS, LES PALADINS, LES RANGERS, LES BARDES, LES PETITE-GENS ET LES HUMAINS DE NIVEAU 0*

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant: 0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17+
-10	26	25	23	21	20	20	20	18	16	14
-9	25	24	22	20	20	20	19	17	15	13
-8	24	23	21	20	20	20	18	16	14	12
-7	23	22	20	20	20	19	17	15	13	11
-6	22	21	20	20	20	18	16	14	12	10
-5	21	20	20	20	19	17	15	13	11	9
-4	20	20	20	20	18	16	14	12	10	8
-3	20	20	20	19	17	15	13	11	9	7
-2	20	20	20	18	16	14	12	10	8	6
-1	20	20	19	17	15	13	11	9	7	5
0	20	20	18	16	14	12	10	8	6	4
1	20	19	17	15	13	11	9	7	5	3
2	19	18	16	14	12	10	8	6	4	2
3	18	17	15	13	11	9	7	5	3	1
4	17	16	14	12	10	8	6	4	2	0
5	16	15	13	11	9	7	5	3	1	-1
6	15	14	12	10	8	6	4	2	0	-2
7	14	13	11	9	7	5	3	1	-1	-3
8	13	12	10	8	6	4	2	0	-2	-4
9	12	11	9	7	5	3	1	-1	-3	-5
10	11	10	8	6	4	2	0	-2	-4	-6

projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

*Note : les demi-elfes utilisent les matrices d'attaque comme les elfes, tandis que les personnages non joueurs demi-orques utilisent la matrice d'attaque des monstres. Les elfes, les nains et les gnomes ne sont jamais plus bas que le 1er niveau (au contraire des petite-gens et des humains qui peuvent être de niveau 0). Les bardes combattent à leur plus haut niveau de *guerrier*.

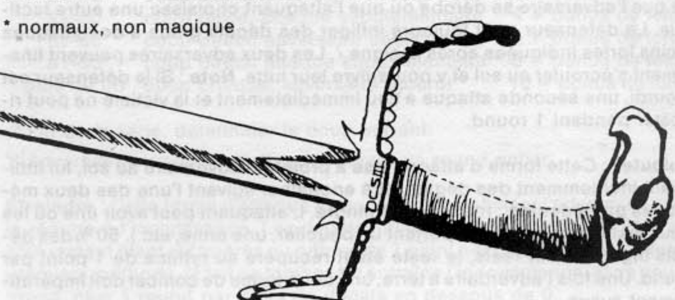
Note spéciale concernant la progression des guerriers : Cette table est destinée à permettre une progression de 5% par niveau d'expérience atteint, plutôt que 10% tous les deux niveaux, si vous pensez que cela puisse être utile dans le cadre particulier de votre campagne. Si vous choisissez une progression niveau par niveau, utilisez la matrice initiale mais donnez en octroyant un bonus de +1 au "toucher" aux guerriers qui atteignent le second niveau de chaque catégorie (1-2, 3-4, etc). Rappelons le, cette règle est optionnelle.

I.C. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES MAGICIENS ET LES ILLUSIONNISTES

Classe d'armure de l'adverdaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant: 1-5	6-10	11-15	16-20	21+
-10	26	24	21	20	20
-9	25	23	20	20	20
-8	24	22	20	20	19
-7	23	21	20	20	18
-6	22	20	20	19	17
-5	21	20	20	18	16
-4	20	20	20	17	15
-3	20	20	19	16	14
-2	20	20	18	15	13
-1	20	20	17	14	12
0	20	19	16	13	11
1	20	18	15	12	10
2	19	17	14	11	9
3	18	16	13	10	8
4	17	15	12	9	7
5	16	14	11	8	6
6	15	13	10	7	5
7	14	12	9	6	4
8	13	11	8	5	3
9	12	10	7	4	2
10	11	9	6	3	1

projectiles : * -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

* normaux, non magique



I.D.1. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES VOLEURS ET LES ASSASSINS

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant: 1-4[a]	5-8[b]	9-12[c]	13-16[d]	17-20[d]	21+[d]
-10	26	24	21	20	20	20
-9	25	23	20	20	20	19
-8	24	22	20	20	20	18
-7	23	21	20	20	19	17
-6	22	20	20	20	18	16
-5	21	20	20	19	17	15
-4	20	20	20	18	16	14
-3	20	20	19	17	15	13
-2	20	20	18	16	14	12
-1	20	20	17	15	13	11
0	20	19	16	14	12	10
1	20	18	15	13	11	9
2	19	15	14	12	10	8
3	18	16	13	11	9	7
4	17	15	12	10	8	6
5	16	14	11	9	7	5
6	15	13	10	8	6	4
7	14	12	9	7	5	3
8	13	11	8	6	4	2
9	12	10	7	5	3	1
10	11	9	6	4	2	0

projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

[a] : les voleurs et les assassins doublent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

[b] : les voleurs et les assassins triplent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

[c] : les voleurs et les assassins quadruplent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

[d] : les voleurs et les assassins quintuplent les dégâts en cas de surprise **dans le dos**

I.D.2. TABLE D'ASSASSINAT* POUR LES ASSASSINS

Niveau de l'assassin	Niveau de la victime potentielle 0-1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18+
1	50%	45%	35%	25%	10%	1%	—	—	—	—
2	55%	50%	40%	30%	15%	2%	—	—	—	—
3	60%	55%	45%	35%	20%	5%	—	—	—	—
4	65%	60%	50%	40%	25%	10%	1%	—	—	—
5	70%	65%	55%	45%	30%	15%	5%	—	—	—
6	75%	70%	60%	50%	35%	20%	10%	1%	—	—
7	80%	75%	65%	55%	40%	25%	15%	5%	—	—
8	85%	80%	70%	60%	45%	30%	20%	10%	2%	—
9	95%	90%	80%	70%	55%	40%	30%	20%	5%	—
10	99%	95%	85%	75%	60%	45%	35%	25%	10%	1%
11	100%	99%	90%	80%	65%	50%	40%	30%	15%	5%
12	100%	100%	95%	85%	70%	55%	45%	35%	20%	10%
13	100%	100%	99%	95%	80%	65%	50%	40%	25%	15%
14	100%	100%	100%	99%	90%	75%	60%	50%	35%	25%
15	100%	100%	100%	100%	99%	85%	70%	60%	40%	30%

* Ou attaques sur un adversaire sans défense par "un personnage", quelle que soit sa classe (voir **COMBAT**).

Le pourcentage indiqué est celui représentant le succès de la tentative (mort instantannée) dans les conditions quasi optimales. Vous avez toute latitude de le bonifier légèrement dans le cadre de conditions parfaites (confiance absolue, endormi et sans protection, complètement saoul et sans protection, etc.). De la même manière, vous pouvez en déduire des points si la victime est prudente, prend des précautions, et/ou est protégée. Si l'assassinat est tenté par un personnage joueur en personne ou sous ses directives, le joueur concerné doit mettre sur pied un plan d'action détaillé. Les précautions éventuelles que prend la victime sont alors comparées à ce plan. Les dégâts de l'arme sont toujours subis et peuvent tuer la victime, même si l'"assassinat" s'est soldé par un échec.

II. MATRICE D'ATTAQUE DES MONSTRES (dont les gobelins, les hobgobelins, les kobolds et les orques)

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le nombre de dés de vie du monstre. jusqu'à 1-1	1-1	1	1+	2-3+	4-5+	6-7+	8-9+	10-11+	12-13+	14-15+	16+
-10	26	25	24	23	21	20	20	20	20	19	18	17
-9	25	24	23	22	20	20	20	20	19	18	17	16
-8	24	23	22	21	20	20	20	20	18	17	16	15
-7	23	22	21	20	20	20	20	19	17	16	15	14
-6	22	21	20	20	20	20	19	18	16	15	14	13
-5	21	20	20	20	20	20	18	17	15	14	13	12
-4	20	20	20	20	20	19	17	16	14	13	12	11
-3	20	20	20	20	19	18	16	15	13	12	11	10
-2	20	20	20	20	18	17	15	14	12	11	10	9
-1	20	20	20	19	17	16	14	13	11	10	9	8
0	20	20	19	18	16	15	13	12	10	9	8	7
1	20	19	18	17	15	14	12	11	9	8	7	6
2	19	18	17	16	14	13	11	10	8	7	6	5
3	18	17	16	15	13	12	10	9	7	6	5	4
4	17	16	15	14	12	11	9	8	6	5	4	3
5	16	15	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2
6	15	14	13	12	10	9	7	6	4	3	2	1
7	14	13	12	11	9	8	6	5	3	2	1	0
8	13	12	11	10	8	7	5	4	2	1	0	-1
9	12	11	10	9	7	6	4	3	1	0	-1	-2
10	11	10	9	8	6	5	3	2	0	-1	-2	-3

Note : tout ajustement supérieur à +3 équivaut à un dé de vie supplémentaire (exemple : 6+6 = 7 dés de vie).

Projectiles : -5 à **longue** portée, -2 à **moyenne** portée.

CREATURES TOUCHEES UNIQUEMENT PAR LES ARMES MAGIQUES

En dépit des défenses particulières qui protègent certaines créatures contre les attaques avec des armes non-magiques, ces monstres peuvent être effectivement touchés par leurs agresseurs selon les critères suivants :

Défenseur touché par une arme	L'attaquant doit avoir : arme	dés de vie*
+1 ou mieux	+1 ou mieux	4+1 ou plus
+2 ou mieux	+2 ou mieux	6+2 ou plus
+3 ou mieux	+3 ou mieux	8+3 ou plus
+4 ou mieux	+4 ou mieux	10+4 ou plus

* Ceci ne s'applique jamais à un personnage, quel qu'il soit.

Ces possibilités découlent des propriétés magiques et de la taille du monstre qui attaque. Ainsi, les géants des collines peuvent effectivement attaquer la plupart des créatures et aucune autre, quelques divinités exceptées, n'est à l'abri de tous les autres types de géants.

III. MATRICE POUR L'ACTION DES CLERCS SUR LES MORTS-VIVANTS, *etc.*

Type de mort-vivant	Niveau du clerc tentant d'effectuer un vade-retro † 1	2	3	4	5	6	7	8	9-13	14+
Squelette	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	T	T	D	D	D	D*	D*
Goule	16	13	10	4	T	T	D	D	D	D*
Ombre	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D*
Nécrophage	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D
Ghast	—	20	19	13	10	7	4	T	T	D
Ame en peine	—	—	20	16	13	10	7	4	T	D
Momie (a)	—	—	—	20	16	13	10	7	4	T
Spectre (b)	—	—	—	—	20	16	13	10	7	T
Vampire (c)	—	—	—	—	—	20	16	13	10	4
Fantôme (d)	—	—	—	—	—	—	20	16	13	7
Liche (e)	—	—	—	—	—	—	—	19	16	10
Spécial**(f)	—	—	—	—	—	—	—	20	19	13

† Les paladins repoussent les morts-vivants comme un clerc deux niveaux en dessous du leur.

* Le nombre affecté est 7-12 au lieu de 1-12.

** Créatures mauvaises des plans inférieurs, comme les démons et diables mineurs, les mezzodaemons, les sorcières des ténèbres, au nombre de 1-2. (en général, toute créature dont la classe d'armure est de -5 ou mieux, possédant 11 dés de vie ou plus, ou encore 66%ou plus de résistance à la magie n'est pas affectée).

a Un paladin du 1er ou 2ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais.**

b Un paladin du 3ème ou 4ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais.**

c Un paladin du 5ème ou 6ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais.**

d Un paladin du 7ème ou 8ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais.**

e Un paladin du 9ème ou 10ème niveau peut être repoussé par un clerc **mauvais.**

f Un paladin du 11ème niveau ou plus peut être repoussé par un clerc **mauvais.**

Procédure : On lance un d20, et si le résultat est supérieur ou égal au score de la table, la tentative est réussie. De 1-12 (ou 7-12 ou 1-2) morts-vivants (ou créatures mauvaises des plans inférieurs) sont affectées :

1 **Les clercs mauvais** forcent les créatures à adopter une attitude neutre ou amicale, en fonction du résultat d'un jet de réaction. Les morts-vivants neutres ignorent le clerc et son groupe. Ceux qui deviennent amicaux suivent le clerc et participent à l'aventure.

2 **Les clercs bons** forcent les créatures à s'éloigner de leur personne et à en rester aussi loin que possible pour une période variant entre 3 et 12 rounds. Pour autant que faire ce peut, elles se déplacent à leur vitesse maximale jusqu'à ce que l'effet du vade-retro cesse. Un mort-vivant repoussé est à même de revenir mais, ce faisant, il peut à nouveau subir l'action du clerc.

Un résultat inférieur au score minimal requis signifie que le vade-retro a échoué. Aucune autre tentative n'est permise au clerc en ce qui concerne ce mort-vivant particulier et celui-ci peut alors attaquer ou agir sans contrainte.

T: ce symbôle signifie que le vade-rétro est automatique, que ce soit dans le but d'influencer (clerc mauvais) ou d'éloigner (clerc bon).

D: ce symbôle indique que le clerc influence automatiquement les morts-vivants selon des rapports amicaux (clerc mauvais), ou qu'il les a détruits ou damnés (clerc bon).

—: Il est impossible d'affecter les morts-vivants quand ce symbôle se trouve sur la table.

La progression de cette table n'est pas régulière. Une incrémentation variable de 5%apparaît : 19, 20. Elle reflète deux choses. D'une part, elle donne une chance aux clercs de faible niveau de repousser quelques uns des monstres les plus coriaces. Elle disparaît (au 4ème niveau) et réapparaît ensuite uniquement lorsque les clercs ont atteint un haut niveau (8ème et plus), traduisant la difficulté relative qu'ils rencontrent face à une tentative de vade-rétro devant les pires créatures mauvaises, mais leur permettant de détruire irrevocablement des morts-vivants plus faibles. Si, pour une raison quelconque, vous désirez une progression exacte, suivez les colonnes 1, 2 et 3, et corrigez à partir de là, pénalisant ainsi sévèrement les clercs des niveaux supérieurs sans toutefois modifier l'équilibre du jeu. La colonne 4 devient alors de haut en bas : T, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 20. N'apportez aucune autre modification à cette table, car l'équilibre du jeu pourrait s'en trouver menacé en affaiblissant ou renforçant les clercs dans des proportions trop importantes.

IV.A. PSI CONTRE PSI EN COMBAT MENTAL

		Mode de défense				
Force psi totale	**Mode d'attaque**	**Neánt spirituel(1)**	**Ecran de concentration(2)**	**Barrière mentale(3)**	**Forteresse d'intellect(8)**	**Tour de volonté incorruptible(10)**
	Explosion psi(20)	3	7	4	1	0
01	Pression mental(4)	12	4	0	0	1
à	Cinglement d'ego(7)	8	3	0	0	0
25	Insinuation spirituelle(10)	1	6	8	1	1
	Suffocation psychique(14)	2%	---	---	---	---
	Explosion psi(20)	6	9	6	2	0
26	Pression mental(4)	15	6	1	0	2
à	Cinglement d'ego(7)	12	4	0	0	0
50	Insinuation spirituelle(10)	2	8	10	3	3
	Suffocation psychique(14)	5%	2%	1%	---	---
	Explosion psi(20)	10	12	9	4	1
51	Pression mental(4)	18	9	2	2	3
à	Cinglement d'ego(7)	17	6	1	1	1
75	Insinuation spirituelle(10)	4	11	13	7	6
	Suffocation psychique(14)	9%	4%	2%	1%	---
	Explosion psi(20)	15	16	13	7	2
76	Pression mental(4)	22	13	5	4	5
à	Cinglement d'ego(7)	23	9	3	2	3
100	Insinuation spirituelle(10)	7	15	17	12	10
	Suffocation psychique(14)	14%	7%	5%	3%	2%
	Explosion psi(20)	21	21	18	11	4
101	Pression mental(4)	26	18	9	7	8
à	Cinglement d'ego(7)	30	13	6	4	6
125	Insinuation spirituelle(10)	11	20	22	18	15
	Suffocation psychique(14)	20%	11%	9%	6%	4%
	Explosion psi(20)	28	27	24	16	7
126	Pression mental(4)	30	24	16	11	12
et	Cinglement d'ego(7)	38	18	10	7	10
plus	Insinuation spirituelle(10)	16	26	28	25	21
	Suffocation psychique(14)	27%	16%	14%	10%	7%

La **force psi totale** est égale à la somme des totaux des forces d'attaque et de défense de l'*attaquant*, avant la soustraction des points d'attaque et de défense qui vont être utilisés durant le segment en cours (ces points, ainsi que les pertes éventuelles, ne sont retirés qu'à la fin du segment). TOUTES LES ATTAQUES ET LES DEFENSES SONT SIMULTANEES.

Le **mode d'attaque** est comparé au **mode de défense** et le résultat se trouve à l'intersection de la ligne et de la colonne concernées.

Les **nombres** indiquent la quantité de points de force défensive perdus.

La *suffocation psychique* indique le pourcentage de tuer l'adversaire sur le coup. Tout lancer de dé supérieur selon la méthode de défense employée signifie l'*échec*. Un tiret indique l'impossibilité de causer une mort instantanée.

COMBAT (TABLES DE COMBAT)

Lorsque chaque adversaire a attaqué et défendu une fois, le segment de combat psi est terminé. Tous les points dépensés en attaque et en défense sont additionnés séparément. On rajoute ensuite les pertes supplémentaires dûe à l'attaque et une nouvelle **force psi totale** est ainsi obtenue pour chaque côté. EXCEPTION : si une *suffocation psychique* réussit, le défenseur est mort et les ajustements ne sont calculés que pour le vainqueur.

Note : Les nombres suivant chaque mode d'attaque et de défense (comme explosion psi (20)) représentent les coûts, respectivement en points d'attaque ou de défense, d'utilisation de ces méthodes.

IV.B. PSI CONTRE PSI SANS DEFENSE

Force d'attaque actuelle et mode d'attaque	Total de force psi du défenseur 10-59	60-109	110-159	160-209	210-259	260-309	310+
01-25							
Explosion psi	H	C	C	15	10	5	5
Pression mentale	B	B	40	35	30	25	20
Cinglement d'ego	30	25	20	15	10	5	5
Insinuation spirituelle	40	35	30	25	20	15	10
Suffocation psychique	72%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
26-50							
Explosion psi	S	H	C	C	15	10	5
Pression mentale	B	B	B	40	35	30	25
Cinglement d'ego	35	30	25	20	15	10	5
Insinuation spirituelle	R	40	35	30	25	20	15
Suffocation psychique	75%	62%	52%	42%	32%	22%	12%
51-75							
Explosion psi	B	S	H	C	C	15	10
Pression mentale	P	B	B	B	40	35	30
Cinglement d'ego	40	35	30	25	20	15	10
Insinuation spirituelle	R	R	40	35	30	25	20
Suffocation psychique	79%	65%	55%	45%	35%	25%	15%
76-100							
Explosion psi	P	B	S	H	C	C	15
Pression mentale	P	P	B	B	B	40	35
Cinglement d'ego	P	40	35	30	25	20	15
Insinuation spirituelle	R	R	R	40	35	30	25
Suffocation psychique	84%	69%	59%	49%	39%	29%	19%
101-125							
Explosion psi	M	P	B	S	H	C	C
Pression mentale	P	P	P	B	B	B	40
Cinglement d'ego	I	P	40	35	30	25	20
Insinuation spirituelle	R	R	R	R	40	35	30
Suffocation psychique	90%	74%	64%	54%	44%	34%	24%
126 et plus							
Explosion psi	M	M	P	B	S	H	C
Pression mentale	P	P	P	P	B	B	B
Cinglement d'ego	I	I	P	40	35	30	25
Insinuation spirituelle	R	R	R	R	R	40	35
Suffocation psychique	97%	80%	70%	60%	50%	40%	30%

Le **total de force psi** du défenseur représente le résultat avant toutes les déductions, même si ce total pour l'individu est égal à 0.

La **force d'attaque actuelle et le mode d'attaque** de l'attaquant sont comparés avec le **total de force psi** du défenseur, le résultat se trouvent à l'intersection de la ligne et de la colonne concernées.

Les **nombres** indiquent la quantité de **points d'attaque psi** perdus.

Lettres :

C = *Confus* pour 2-8 rounds, aucune activité psi possible.

H = *Hébété* pour 1-4 tours, aucune activité, psi ou autre, possibles.

I = *Idiotie*, capacités psi perdues pour toujours, bien que l'idiotie puisse être soignée par un sort de *guérison*.

M = *Mort*, rappel à la vie/résurrection possible, mais perte des capacités psi.

P = *Perte permanente* d'un mode d'attaque OU d'un mode de défense OU d'une discipline psi ; le personnage est *hébété* (voir H).

S = *Sommeil* : coma durant 1-4 semaines (99 % de chances que l'état catatonique soit assimilé à la mort).

R = *Robot*, esprit sous le contrôle du vainqueur jusqu'à libération ou après 2-8 semaines et réussite d'un jet de protection contre la magie.

B = *Blessure psi*, un mode d'attaque OU un mode de défense OU une discipline psi inutilisable durant 2-8 semaines.

Note : Les créatures psi possédant le mode de défense *écran de concentration* ne subissent des dégâts qu'après l'épuisement de l'intégralité de la *force psi*. Considérez les résultats en *lettre* à -40 jusqu'à ce que la créature soit à 0.

Les dégâts infligés après que la créature soit descendue a 0 point d'attaque psi sont transformés en dégâts physiques (points de vie) subis par le défenseur au taux de un pour un.

IV.C. EXPLOSION PSI CONTRE LES CREATURES NON PSI

La créature attaquant grâce à ses capacités psi doit posséder au moment en question une force d'attaque supérieure ou égale à 100. Si cette force actuelle est inférieure ou égale à 99 points d'attaque, elle ne peut utiliser l'explosion psi sur les *non psi*.

Total d'intelligence et de sagesse de la créature attaquée**	Jet de protection selon la portée Courte	Moyenne	Longue
0-5	20	19	18
6-9	18	17	16
10-13	16	15	15
14-17	14	13	12
18-21	12	11	10
22-25	10	9	8
26-29	8	7	6
30-33	6	5	4
34-35	4	3	2
36-37	2	1	0
38 & plus	0	-1	-2

Total d'intelligence et de sagesse de la créature attaquée**	Mort	Coma	Sommeil	Etourdissement	Confusion	Furie	Panique	Débilité mentale	Folie permanente	Folie temporaire	Folie benigne
0-5	01-85	86-99	00	–	–	–	–	–	–	–	–
6-9	01-10	11-90	91-99	00	–	–	–	–	–	–	–
10-13	01	02-15	16-90	91-99	00	–	–	–	–	–	–
14-17	–	01	02-10	11-90	91-99	00	–	–	–	–	–
18-21	–	–	01	02-15	16-90	91-99	00	–	–	–	–
22-25	–	–	–	01	02-15	16-90	91-99	00	–	–	–
26-29	–	–	–	–	01	02-15	16-90	91-99	00	–	–
30-33	–	–	–	–	–	01	02-15	16-90	91-99	00	–
34-35	–	–	–	–	–	–	01	02-20	21-85	86-99	00
36-37	–	–	–	–	–	–	–	01	02-15	16-90	91-00
38 & plus	–	–	–	–	–	–	–	–	01	02-15	16-00

MORT : la créature peut être ramenée à la vie de manière habituelle.

COMA : 2-12 jours durant lesquels la créature ne peut être réveillée.

SOMMEIL : 5-20 tours durant lesquels la créature ne peut être réveillée.

ETOURDISSEMENT : 2-8 tours durant lesquels la créature est dans l'état d'étourdissement habituel (voir **COMBAT**).

CONFUSION : 1-4 tours avec un effet similaire au sort de même nom.

FURIE : 2-8 rounds et la créature affectée doit immédiatement lancer un sort ou perpétrer une attaque physique contre n'importe quel adversaire ou une autre créature. Durant la période de furie, elle ne se préoccupe ni de se défendre, ni d'aucune autre action, mais d'attaquer.

PANIQUE : 2-8 rounds avec des réactions identiques à celles d'un sort d'*effroi* (magicien, 4ème niveau).

DEBILITE MENTALE : dure jusqu'à l'application d'un sort de guérison, de *restauration*, ou de *souhait. La somme de l'intelligence et de la sagesse de la créature est alors comprise entre 0 et 5. Tout souvenir des sorts a disparu et la créature affectée est incapable d'attaquer ou de défendre.*

FOLIE PERMANENTE : dure jusqu'à l'application d'un sort de guériso, de restauration ou de souhait. Choisir DEUX formes de folie dans le tableau correspondant : la créature se comporte de manière adéquate aussi longtemps que sa condition ne change pas.

FOLIE TEMPORAIRE : 2-12 semaines, le reste étant identique à ce qui précède.

FOLIE BENIGNE : 1-4 semaines, UNE seule forme de folie, sinon voir plus haut.

Ajustements au jet de protection

Additions		Soustractions	
magicien	+1	panique	-1
clerc	+2	furie	-1
elfe	+2	confusion	-2
forteresse d'intellect (3m de rayon)	+2	désespoir	-3
sort de *protection de l'esprit*	+2	étourdissement	-3
nain	+4	utilisation d'un pouvoir d'essence psi*	-4
petite-gens	+4	utilisation d'un objet d'*ESP*	-5
heaume de télépathie†	+4	débilité mentale	**
tour de volonté incorruptible (1m de rayon)	+6	fou	***
protection mentale	+6		

† Le *heaume de télépathie* entraîne l'*étourdissement* de l'assaillant pour 1-4 rounds si le défenseur réussit son jet de protection.

* Ces pouvoirs ou sorts sont les suivants : *projection/sort astral(e), augure, charme-monstres, charme-personnes, clairvoyance, clairaudience, confusion, détection du bien/mal, détection de la magie, porte dimensionnelle, divination, empathie, agrandissement, ESP, transformation éthérée, éthéréalité, débilité mentale, catalepsie, quête magique/religieuse, invisibilité (tous les types), perception des alignements, lévitation, localisation d'objets, métempsycose, changement de plan, autométamorphose, hétéromorphisme, suggestion, symbôle, télékinésie, télépathie, téléportation, vision réelle.*

** Une personne atteinte de débilité mentale possède un total d'intelligence et de sagesse compris entre 0 et 5.

*** Les créatures atteinte de folie ne peuvent subir des attaques psi. (voir **FOLIE**).

Note concernant la folie : Dans la plupart des cas, la folie qui frappe la créature n'est PAS immédiatement discernable par ses partenaires. C'est son comportement approprié à la nature de l'affliction qui leur fera soupçonner sa triste condition.

IV.D. PORTEE ET AJUSTEMENT AUX DEGATS DES ATTAQUES PSI

Mode d'attaque	Portée d'attaque Courte	Moyenne	Longue
A. explosion psi	2"	4"	6"
B. pression mentale	3"	6"	9"
C. cinglement d'ego	4"	8"	12"
D. insinuation intellectuelle	6"	12"	18"
E. suffocation psychique	5"	---	---

Les attaques en série ajoutent 50 % à la portée pour chaque psi participant à la chaîne (2 = 200%, 3 = 250%, etc.). La dépense du double ou du triple des points par un individu double ou triple la portée des modes d'attaque B, C ou D.

Mode d'attaque	Zone d'effet
A. explosion psi	cône de 1/2" à la base et 2" à la fin, long de 6"
B. pression mentale	1 créature
C. cinglement d'ego	1 créature
D. insinuation intellectuelle	aire de 2" à portée
E. suffocation psychique*	1 créature

* L'utilisateur peut uniquement se servir du mode de défense G, *écran de concentration*.

Les attaques de **portée moyenne** réduisent les dégâts de 20% (en arrondissant à l'entier supérieur).

Les attaques de **longue portée** réduisent la force psi totale et effective de l'assaillant d'une catégorie (25 points) et les dégâts de 20 % (en arrondissant à l'entier supérieur). Si l'attaquant est déjà dans la catégorie 01-25, réduire les dégâts de 50 % (arrondir à l'entier inférieur).

COMBAT (MATRICE DES JETS DE PROTECTION)

NOTES CONCERNANT LE COMBAT PSI

a.) Les créatures engagées dans un combat psi ne peuvent entreprendre aucune autre activité. Par contre, ce type de combat est extrêmement rapide, se déroulant en segments au lieu de rounds. Pour cette raison, un bon MD arrête toute autre activité au début d'un combat psi jusqu'à sa conclusion.

b.) Une créature attaquée grâce à des capacités psi risposte immédiatement dans la mesure du possible et utilise la meilleure défense (la plus appropriée) utilisable.

c.) Il n'est possible d'utiliser qu'une activité psi *en plus* des modes de défense à un instant donné. Un psi peut, tout en se défendant, soit d'attaquer, soit avoir recours à une discipline psi. Il est impossible d'attaquer et d'utiliser une discipline psi, ou d'utiliser deux disciplines psi simultanément.

d.) Dans la table de combat psi IV.C. (**Explosion psi contre les créatures non psi**), le total d'intelligence et de sagesse de la créature attaquée est utilisée pour représenter le jet de protection. Toutefois, la sagesse des monstres n'est pas une caractéristique habituelle. Pour calculer la sagesse d'une créature non psi, utilisez le tableau ci-dessous :

Intelligence de la créature	Paramètres de sagesse
faible	2-8
moyenne	3-12
très/hautement	4-16
exceptionnelle/géniale	8-18 (2d6+6)
super-géniale	8-20 (4d4+4)
divine	9-24 (3d6+6)

MATRICES DES JETS DE PROTECTION

I. MATRICE DES JETS POUR LES PERSONNAGES ET LES HUMAINS

		Type d'attaque				
Classe et niveau d'expérience du personnage		**Paralysie, poison ou mort magique**	**Pétrification ou allométamorphose***	**Baguette, bâton ou bâtonnet**	**Souffle****	**Sort*****
Clercs(a)	1-3	10	13	14	16	15
	4-6	9	12	13	15	14
	7-9	7	10	11	13	12
	10-12	6	9	10	12	11
	13-15	5	8	9	11	10
	16-18	4	7	8	10	9
	19+	2	5	6	8	7
Guerriers(b)	0	16	17	18	20	19
	1-2	14	15	16	17	17
	3-4	13	14	15	16	16
	5-6	11	12	13	13	14
	7-8	10	11	12	12	13
	9-10	8	9	10	9	11
	11-12	7	8	9	8	10
	13-14	5	6	7	5	8
	15-16	4	5	6	4	7
	17+	3	4	5	4	6
Magiciens(c)	1-5	14	13	11	15	12
	6-10	13	11	9	13	10
	11-15	11	9	7	11	8
	16-20	10	7	5	9	6
	21+	8	5	3	7	4
Voleurs(d)	1-4	13	12	14	16	15
	5-8	12	11	12	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	9	8	13	9
	17-20	9	8	6	12	7
	21+	8	7	4	11	5

* Excepté les attaques par *bâtonnet de métamorphose*

** Excepté ceux qui entraînent la *pétrification* et l'*allométamorphose*

*** Excepté ceux pour lesquels un autre type de jet de protection est spécifié (mort, pétrification, allométamorphose, etc.).

(a) ainsi que les druides

(b) ainsi que les paladins, les rangers et les personnages de niveau 0

(c) ainsi que les illusionnistes

(d) ainsi que les assassins et les moines

N.B.: Un tirage de 1 implique **toujours** un échec, quelles que soient les protections magiques, sorts ou toute autre raison indiquant le contraire.

Les personnages multiclassés, possédant deux classes et les bardes consultent la matrice pour chacune de leurs professions et utilisent le résultat le **plus favorable** en fonction de l'attaque dont ils sont l'objet.

II. MATRICE DES JETS DE PROTECTION POUR LES MONSTRES

A. **Tous les monstres utilisent la matrice destinée aux personnages.**

B. Les dés de vie sont équivalents aux niveaux d'expérience, les points de vie additionnels augmentant le niveau de la créature d'un dé supplémentaire. Chaque incrément de 4 points ajoute un niveau. De ce fait, pour la détermination des jets de protection, toute créature possédant de 1 dé de vie +1 à 1+4 est considérée comme étant du 2ème niveau, 1+5 à 1+8 devient 3, 2+1 à 2+4 devient 3, 2+5 à 2+8 devient 4, etc.

C. La plupart des monstres tirent leurs jets de protection comme des guerriers, excepté :

1. Ceux qui possèdent des facultés d'autres classes utilisent le résultat le plus favorable (qu'il soit habituellement réservé aux magiciens, clercs ou voleurs).

2. Ceux qui ne possèdent pas de réelles facultés de combat offensif font leur tirage comme des membres de la classe dont ils utilisent les capacités (clerc, magicien, voleur, etc.).

D. Les créatures non-intelligentes effectuent leurs jets de protection à un niveau d'expérience égal à la moitié de leur dés de vie (en arrondissant à l'entier supérieur), sauf en ce qui concerne le **poison** et **la mort magique**.

III. MATRICE DES JETS DE PROTECTION POUR LES OBJETS MAGIQUES ET NON MAGIQUES

Forme d'attaque et nombre

Description de l'objet	acide 1	boule de feu 2	chute 3	coup critique 4	coup normal 5	décharges/ électricité 6	désintégration 7	feu magique 8	feu normal 9	foudre 10	froid 11
Os ou Ivoire	11	17	6	16	10	1	20	9	3	8	2
Céramique	4	5	11	18	12	1	19	3	2	2	4
Vêtement	12	20	2	6	3	1	20	16	13	18	1
Cristal ou fiole	6	10	13	19	14	5	20	6	3	15	7
Verre	5	11	14	20	15	1	20	7	4	17	6
Cuir ou tôme	10	13	1	4	2	1	20	6	4	13	3
Liquide*	15	15	0	0	0	15	20	14	13	18	12
Métal dur	7	6	2	6	2	1	17	2	1	11	1[a]
Métal tendre ou joyau**	13	18	4	14	9	1	19	13	5	16	1
Miroir***	12	14	13	20	15	1	20	9	5	18	6
Parchemin ou papier	16	25	0	11	6	1	20	21	18	20	2
Petite pierre ou gemme	3	7	4	17	7	2	18	3	2	14	1
Bois ou corde, fin	9	15	2	13	6	1	20	11	9	10	1
Bois ou corde, épais	8	11	1	10	3	1	19	7	5	12	1

* Potions, huiles magiques, poisons et acides, alors que le récipient reste intact.

** Y compris les perles de toutes sortes.

*** Verre argenté. Considérez les miroirs en argent comme du "métal tendre", en acier comme du "métal dur".

[a] Si l'objet est exposé à un froid intense puis frappé avec force contre une surface très dure, le jet de protection se fait avec un malus de -10 au dé !

Objets magiques : Les objets magiques bénéficient de +2 sur tous les jets de protection, sans compter +1 pour chaque plus qu'ils possèdent au dessus de +1. (+1=+2 au jet de protection, +2=+3 au jet de protection, etc.). De plus, les objets magiques bénéficient de +5 pour les jets de protection contre les formes d'attaque de leur propre type (exemple : coup contre bouclier, *boule de feu* contre *anneau de résistance au feu* ou *bâtonnet de feu*).

Objets non magiques : Il est possible d'interpoler les objets qui ne se conforment pas exactement aux descriptions de la matrice. On considère que l'objet en question subit réellement l'attaque (frapper par un coup, aucun amortissement lors d'une chute, contact avec le feu, etc.). Tout comme les objets magiques, ils bénéficient de +5 contre les attaques de leur propre type.

Formes d'attaque

1. Acide
2. Boule de feu (ou souffle)
3. Chute
4. Coup critique
5. Coup normal
6. Décharge courant/électrique
7. Désintégration
8. Feu magique
9. Feu normal (huite)
10. Foudre
11. Froid magique

1. **Acide** : il faut un important volume d'acide puissant (dragon noir ou bave de limace géante) ou une immersion pour une période suffisante pour endommager l'objet.

2. **Boule de feu** : ce jet de protection s'applique aux *boules de feu magiques, nuées de météores*, souffles de dragon (rouge), etc.

3. **Chute** : l'objet doit tomber de au moins 1,5 mètres et rentrer en contact avec une surface dure (en pierre ou équivalent). Une surface moins résistante (comme le bois) ajoute +1 au jet de protection. Si celle-ci est molle, le jet se fait à +5. Pour chaque incrément de 1,5 mètres au-delà du premier, soustraiyez -1 au tirage de protection.

4. **Coup critique** : l'objet doit être atteint par un poids important en chute libre ou un coup de l'arme d'un ogre ou d'un géant, par exemple. On peut également envisager une flasque d'huile (en céramique) ou une fiole d'eau bénite (en cristal ou en verre) violemment projetées contre une surface dure ou lâchées d'une certaine hauteur. Un morceau de tissu peut être déchiré ou arraché par un coup critique.

5. **Coup normal** : il s'agit d'un coup porté par un adversaire de force normale ou d'un poids assez lourd s'abattant sur l'objet en question. Ceci s'applique aussi à une flasque d'huile (en céramique) ou à une fiole d'eau bénite (en cristal ou en verre) projetées sur une surface dure mais légèrement élastique.

6. **Décharge courant/électrique** : le "choc" d'une anguille électrique, d'objets magiques, de pièges, etc.

7. **Désintégration** : il s'agit d'un effet magique.

8. **Feu magique** : il s'agit des *murs de feu, tempêtes de feu, piliers de feu*, etc.

9. **Feu normal** : ce jet de protection s'applique aux feux brûlants provoqués, par exemple, par le bois sec, l'huile enflammée, etc. L'objet en question doit être exposé aux flammes durant une période suffisante pour provoquer un effet sensible. 1 seul round pour détruire le parchemin et le papier, 2 pour le tissu, 3 pour l'os et l'ivoire, etc.

10. **Foudre** : cette attaque magique est celle des souffles de dragon (bleu), de la foudre invoquée, etc.

11. **Froid magique** : ce jet de protection s'applique au froid et au gel magiques (sorts de *cône de froid, tempête de glace*), ainsi qu'aux souffles de dragon (blanc).

JETS DE PROTECTION

Le terme *jet de protection* est suffisamment connu, originaire des jeux de simulation et de **DONJONS & DRAGONS**. Il représente, pour la personne concernée, la possibilité d'éviter (ou partiellement au moins) le cruel résultat du destin. C'est la même chose dans les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. Grâce à la chance, à l'expérience, aux protections magiques, aux caprices de la destinée et à l'aide de puissances surnaturelles, le personnage qui réussit son jet de protection ne subit rien (ou partie) des conséquences indiquées : dégâts d'une *boule de feu*, empoisonnement, pétrification, ou autre. Les différents jets de protection (tant pour les personnages, les monstres que les objets) se trouvent sur les tableaux appropriés. Lorsque quelqu'un ou quelque chose n'obtient, en lançant les dés, pas le nombre prévu, ou plus, les conséquences sont totales. Pour une meilleure compréhension du concept du jet de protection, il est nécessaire de lire ce qui suit :

Comme il l'a été maintes fois stipulé, les **RÈGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** forment un jeu dont les participants créent des personnalités et les dirigent dans un environnement créé et imaginé totalement (ou en partie), par le MD et partagé par tous au niveau de l'imagination et de l'enthousiasme. Le thème central de ce jeu se situe dans l'interaction de toutes ces personnalités, aussi bien celles de joueurs que celle du MD, au sein de cet environnement. De tout ceci naissent des aventures et des hauts faits de gloire. Le fantastique qui en résulte est un mélange de drame et de comédie, d'inconscience et de bravoure, d'excitation sans borne et d'ennui amer. Il s'agit d'un jeu où l'épopée perpétuelle constitue la partie la plus enrichissante et devient une entité dans laquelle au moins quelques personnages, semblent capables de survivre à jamais. Ceux dont l'existence est plus courte sont liés les uns aux autres par le sang ou des buts communs. Ces personnalités se soumettent aux frustrations, aux revers de fortune et aux tragédies dans leur poursuite de leur but ultime. Ils peuvent raisonnablement espérer profiter du risque de l'aventure, du défi, de la richesse, de la gloire et plus encore. Si des personnages joueurs ne sont pas de la même trempe que Conan, ils apprécient aussi le fait d'écrire réellement leurs propres aventures et de créer leurs propres légendes plutôt que de se contenter de revivre les inventions d'un autre.

Du fait de cette importance omniprésente du personnage joueur, il doit, toujours ou presque, posséder une chance, (si infime soit elle), d'échapper d'une façon ou d'une autre à ce qui pourrait le conduire à une inévitable destruction. Nombreux seront ceux qui ne s'en sortiront pas, mais la sauvegarde de ceux qui parviennent est l'essence même du jeu. Ces aventures deviennent les contes et les légendes d'une campagne. La gloire (ou l'infamie) de certains personnages lui donne du lustre et procure du plaisir à la fois aux joueurs et au MD au fur et à mesure que se développent les différentes parties pour former la fantastique histoire d'un monde qui n'a jamais existé. Un monde où chacun de nous aimerait vivre, si tel miracle était possible.

Il n'y a pas si longtemps, d'aucuns critiquèrent dûrement le concept de jet de protection en le qualifiant de ridicule. Comment, demandèrent-ils, un homme enchaîné à un rocher peut-il éviter la fournaise d'un souffle de dragon rouge ? Pourquoi pas ? fût ma réponse. Si on accepte la validité du dra-

gon cracheur de feu, pourquoi douter de la possibilité de réduire les dégâts que peut entraîner une telle attaque ? Imaginons, par exemple, que le personnage en question réussisse, au dernier moment bien sûr, à éviter les flammes, ou trouve une faille pour se protéger, ou bien le moyen de se libérer de ses fers... Pourquoi pas ? Les mécanismes de combat ou les détails des blessures provoquées par d'horribles armes ne représentent *pas* l'élément principal du jeu d'aventure fantastique. C'est le personnage, avec la façon dont il participe aux combats ou dont il s'échappe (ou n'y parvient pas) d'une situation mortelle, qui est important pour le plaisir et la longévité du jeu.

Si d'autres explications rationnelles sont nécessaires pour expliquer le principe du jet de protection contre la magie, voici une manière de voir les choses. La puissance magique est une énergie originaire d'un autre plan et canalisée sur celui-ci par l'emploi de certaines formules prescrites. La magie obéit (ou désobéit) au lanceur de sort parce qu'il exerce sur elle un contrôle et une contrainte en combinant des formules et sa volonté. Au fur et à mesure qu'ils avancent en niveaux, leur pouvoir de volonté augmente grâce à un entraînement soutenu parallèlement à leur contrôle. Les créatures chez lesquelles la magie est innée exercent instinctivement ce contrôle.

Un personnage sous le feu d'une attaque magique se retrouve dans une situation de tension nerveuse et sa propre force de volonté réagit instinctivement pour le protéger en altérant légèrement les effets de l'assaut surnaturel. Cette protection revêt des formes différentes selon les diverses classes de personnage. Même inconsciemment, les magiciens comprennent les sorts, et sont donc capables de les fausser juste ce qu'il faut pour les rendre inopérants. Les guerriers y résistent par l'expression d'un défi absolu, tandis que les clercs créent autour d'eux un ilot de foi. Les voleurs découvrent qu'ils sont à même d'éviter les effets d'un sort grâce à leur seule rapidité...

C'est pourquoi un personnage peut ne pas ressentir l'intégralité de l'explosion d'une *boule de feu*, détourner son regard d'une méduse ou d'un basilique, ou encore de dard empoisonné d'un scorpion géant manque sa cible ou n'injecte pas son venin mortel. Quelle qu'en soit l'explication, le personnage est sauvé et peut poursuivre sa route. Bien sûr, certains jets de protection réussis entraînent la mort, car des dégâts partiels suffisent à tuer le personnage. Mais ce dernier avait espoir d'en réchapper et il aura au moins combattu jusqu'à la fin. On racontera son histoire dans les auberges et des chansons seront écrites sur ce combat et interprétées par les guerriers qui se rassemblent autour des feux de camp. "Le long de ce passage, il s'en est fallu d'un rien, d'un presque rien, pour qu'il arrive à atteindre le tournant que le souffle féroce du dragon bleu, l'immonde Razisiz, ne pouvait atteindre. Mais, à la dernière seconde, son pied buta sur une saillie du sol irrégulier et, comme il trébuchait, le dragon le tua !"

Ajustements aux jets de protection :

Stipulations du MD : Vous pouvez décider de tous les ajustements qui vous semblent raisonnables en gardant toujours à l'esprit l'équilibre du jeu.

Stipulations des règles : Certaines formes d'attaque entraînent toujours un ajustement au jet de protection selon la créature mise en scène. Par exemple, le poison d'une grande araignée implique systématiquement un bonus lors du tirage. Quelques formes d'attaque sont également ajustées pour certaines créatures. Reportez-vous aux descriptions des personnages et/ou des monstres concernés.

Objets et protections magiques : De nombreux objets magiques (anneaux, armures, boucliers, etc.) permettent des ajustements aux jets de protection. En général, ils sont cumulatifs, à moins qu'il en soit fait expressement mention. Certains sorts entraînent aussi de telles modifications. Il est nécessaire de vous familiariser avec ce genre d'informations en maîtrisant le mieux possible à la fois le **MANUEL DES MONSTRES** et le **MANUEL DES JOUEURS** ainsi que cet ouvrage.

Ajustements de circonstance : Ces ajustements sont assez similaires aux stipulations du MD. Cela signifie que si le personnage se trouve dans un bassin rempli d'eau, une épée à la main (gantée de métal) lorsque le dragon bleu projette son souffle, vous pouvez tout bonnement décider de modifier son jet de protection. De la même manière, vous pouvez choisir de ne faire subir, en semblable circonstance, que la moitié ou AUCUNE part des dégâts sur un souffle de dragon rouge. Vous avez également toute latitude de modifier la quantité de dommages infligés aux PJ, majorant ou diminuant ainsi les résultats de chaque tirage en fonctions des circonstances.

Echec certain : Comme précisé sur les tables, 1 est TOUJOURS un échec, quelles que soient les ajustements magiques qui tendraient à montrer le contraire. Par contre, en tant que MD vous pouvez ajuster les résultats de ces échecs en fonction des circonstances, bien que toute modification qui annule un échec sur un tirage de 1 ne soit pas recommandée. Vous pouvez également adopter la possibilité qu'un jet de protection de 20 naturel (sur le dé) est toujours réussi, quel que soient les malus.

Jets de protection des objets :

Ces jets de protection s'expliquent d'eux-mêmes dans la majeure partie des cas. On réussit ou on échoue. Vous devez noter, pour votre usage personnel, quels sont les potions et les liquides qui ont manqué leur tirage, à moins que le joueur concerne ne fasse vérifier le fluide par son personnage. Sans vérification et essai, il est impossible de s'apercevoir d'un tel échec.

Reliques : Du fait de leur nature intrinsèque, vous pouvez souhaiter interdire que ces objets soient détruits ou endommagés par des moyens normaux ou magiques habituels. Cette règle peut s'appliquer aussi bien à une partie, la totalité ou à aucun d'entre eux, selon les circonstances de votre campagne. Vous pouvez, par exemple, décider qu'ils ont un bonus de +3 supplémentaire sur leur dé de jets de protection et que certains objets, de toute évidence puissants, ne peuvent être endommagés que par d'autres reliques, des attaques divines ou provenant de créatures dotés de pouvoirs similaires.

Jets de protection contre le poison pour les personnages :

Pour ceux qui s'interrogent sur la raison pour laquelle le poison infligé soit des dégâts mortels (le plus souvent), soit reste inefficace, souvenez-vous de l'explication concernant les points de vie. C'est à dire que les dégâts ne sont pas réellement subis, du moins en proportion de la quantité infligée. Les soit-disants dommages résultent de la bonne grâce des dieux, de la chance, de l'habileté et peut-être en une égratignure, d'où le jet de protection. Si cette ridicule estafilade est empoisonnée, la mort est inévitable. Si une telle blessure n'a été infligée, alors le poison ne fait aucun dommage. Dans le cas des poisons infligeant des dégâts partiels, ce sont, le plus souvent, des mixtures ingestives ou utilisées d'une manière telle pour s'assurer qu'une infime partie pénètre à l'intérieur de la blessure ou entre en contact avec la peau de l'adversaire.

Jets de protection contre le poison pour les monstres :

Il existe des exceptions à la règle de la mort (ou des dégâts) en ce qui concerne les empoisonnements. Toute créature possédant une épaisse couche de graisse (dans laquelle les vaisseaux sanguins et les nerfs sont virtuellement absents) est totalement immunisée au poison qu'injectent des créatures incapables de pénétrer cette couche. Tous les cochons, y compris les sangliers-garous, entrent dans cette catégorie. De la même manière, il est peu probable que de très grandes créatures empoisonnées par d'autres, minuscules, soient affectées. Même le venin du terrible serpent corail n'a que très peu de chance de faire du mal à un apatosaurus. Les géants écrasent les mille-pattes géants sans aucune crainte de leur poison qui, au pire, ne cause qu'enflure et éruption cutanée. A chaque fois qu'apparaît une situation où le poison rentre en jeu, considérez tous ces éléments avant de prendre une décision.

ARMURE MAGIQUE ET JETS DE PROTECTION

Les propriétés magiques des différentes sortes d'armure magique ajoutent parfois, mais pas systématiquement, des bonus aux jets de protection de celui qui les porte. Il est impossible d'aborder tous les cas, car il existe, sans aucun doute, une multitude de circonstances particulières. Par contre des indications générales existent. Le port d'une armure n'ajuste PAS les jets de protections contre :

GAZ
POISON
SORTS qui n'infligent pas de dégâts physiques*

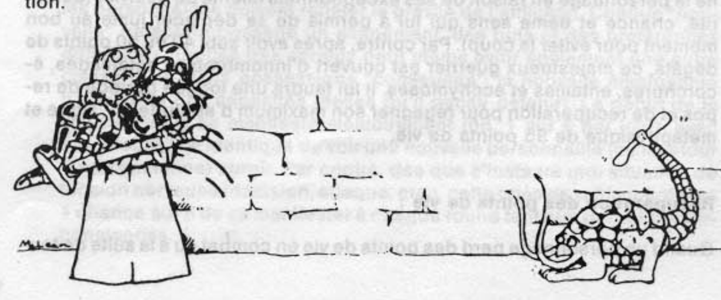
* *pétrification, allométamorphose, métempsycose, charmes.*

Les tirage de jets de protection REÇOIVENT un bonus contre :

ACIDE sauf en cas d'immersion
DESINTEGRATION
DEGATS DE CHUTE
FEU, magique ou autre
SORTS qui infligent des dégâts physiques*

* Exception : les armures en métal n'ajustent PAS les jets de protection contre les attaques électriques, contrairement aux armures non-métalliques.

Quand il n'existe pas de jet de protection, une armure magique ne permet pas, bien sûr, d'en attribuer un, à moins qu'il en soit fait expressément mention.



PROGRESSION DES TABLES DE COMBAT

Un regard rapide sur la progression numérique des **TABLES DE COMBAT** révèle que le 20 est inscrit à plusieurs reprises. Ceci reflète le fait que 20 indique un coup "parfait", et permet, par la même occasion, aussi de s'assurer qu'un adversaire doté d'une classe d'armure élevée ne reste pas à l'abri de toutes les attaques. Si un MD considère que ce système ne correspond pas à ses aspirations, les modifications suivantes sont conseillées : considérez le 20 répété comme une attaque qui touche avec précision touchant le but visé exactement et qui ne tire aucun avantage des propriétés (magiques ou de force), quelles qu'elles soient (sorts, projectiles, armes). Il faut que ce 20 résulte d'un 20 *naturel*. Ainsi, même un personnage qui attaque avec un ajustement de +3 au toucher et une épée +3 ne peut toucher un adversaire normalement atteint par la première répétition d'un 20 (ou les suivantes), qu'à la condition que son lancé de dé soit égal à 20. De ce fait, le bonus (+3 dans l'exemple précédent) ne peut dépasser un résultat total de 20 que si le dé indique 20. Les **TABLES DE COMBAT** sont donc à modifier comme suit :

21 (20 naturel plus au moins +1)
20 (naturel)
20 (naturel)
20 (naturel)
20 (naturel)
20 (naturel)
20 (résultat du dé + bonus)
19 (résultat du dé + bonus)

Ce système a l'avantage de permettre à toutes les créatures de pouvoir toucher, mais aussi d'être touchées, tout en leur refusant des facilités trop considérables dans la mesure où second 20 (et les suivants), ainsi que les nombres supérieurs, nécessitent le tirage d'un 20 naturel.

POINTS DE VIE

Il est fort peu raisonnable de considérer qu'un personnage gagne effectivement une résistance accrue aux dégâts subis lors d'attaques à mesure qu'il monte de niveau. Une telle affirmation sera purement grotesque car, si on suppose qu'un homme est abattu par un coup d'épée qui lui inflige 4 points de vie, on doit également accepter qu'un héros peut, en moyenne, supporter 5 coups identiques avant d'être tué ! Quel est donc l'intérêt de l'augmentation des points de vie ? Parce qu'ils reflètent à la fois les capacités physiques du personnage de subir des dégâts (traduites par les bonus de constitution) et un accroissement considérable de leur habileté au combat (et autres situations de vie ou de mort), de leur "6ème sens" (qui prévient l'individu d'événements normalement inattendus), de leur chance pure et de leurs diverses protections magiques et/ou divines. Par conséquent, la constitution affecte non seulement la faculté de résistance (physique) mais des dons moins quantifiables, comme le 6ème sens et la chance (aptitude).

En se reportant à l'exemple de Raspoutine, on peut supposer sans crainte qu'il a pu supporter des dégâts physiques capables d'abattre quatres hommes ordinaires (plus de 14 points de vie). De ce fait, considérons qu'un personnage avec un 18 de constitution peut supporter la perte d'au moins 15 de ses points de vie réels avant de mourir, 23 constituant peut-être sa résistance physique. Le reste de ses points de vie entre dans les catégories non physiques d'ores et déjà expliqués par le détail. De plus, ces points de vie "physiques" réels sont répartis sur un grand nombre de niveaux, commençant avec une moyenne de 3 à 4 au 1er niveau, puis de 6 à 8 au 2ème, 9 à 11 au 3ème, de 12 à 14 au 4ème, 15 à 17 au 5ème, 18 à 20 au 6ème et 21 à 23 au 7ème niveau. Notez que cet exemple représente un guerrier avec une moyenne de 3 points de vie par dé attribués à la résistance physique et seulement un ajustement de +1 de constitution. Il est évident que les coups portés au personnage ne résultent pas uniquement en des dégâts corporels.

Considérez maintenant un personnage guerrier de 10ème niveau avec 18 de constitution. Il possède une moyenne de 5,5 points de vie par dé, plus un ajustement de constitution de +4 par niveau, soit 95 points de vie ! Chaque coup qui lui est porté ne lui inflige que des dommages corporels bénins ; la feinte qui aurait transpercé le cœur d'un guerrier 1er niveau égratigne à peine le personnage en raison de ses exceptionnels talents de guerrier (dextérité, chance et 6ème sens qui lui a permis de se déplacer juste au bon moment pour éviter le coup). Par contre, après avoir subi 40 ou 50 points de dégâts, ce majestueux guerrier est couvert d'innombrables estafilades, écorchures, entailles et ecchymoses. Il lui faudra une longue période de repos et de récupération pour regagner son maximum d'aptitude physique et métaphysique de 95 points de vie.

Récupération des points de vie :

Quand un personnage perd des points de vie en combat ou à la suite de toute autre forme d'attaque (excepté l'absorption de niveaux d'énergie), il existe de nombreux moyens pour ceux-ci soient restaurés. Les clercs et les paladins peuvent le faire grâce à des sorts ou des facultés innées. Des objets magiques, comme les potions, opèrent de la même manière et un *anneau de régénération* entraîne la guérison automatique et la revitalisation générale de son possesseur. Dans la plupart des cas, il est néanmoins nécessaire de laisser agir le temps pour la restauration des points perdus par divers personnages.

En ce qui concerne le jeu, il est indispensable que les personnages se reposent afin de pouvoir récupérer. Le combat, l'utilisation de sorts ou n'importe quelle autre activité sont tout sauf du repos, ce qui implique qu'aucun point ne soit regagné. Pour chaque jour de repos, jusqu'à septième inclus, un personnage récupère 1 point de vie. Toutefois, celui qui souffre d'un malus de constitution doit déduire cette pénalité sur le total de la semaine (-2 pour un personnage signifie qu'il ne peut récupérer plus de 5 points en une semaine, les deux premiers jours de repos n'apportant rien). Après une première semaine de repos complet, les personnages dotés d'un bonus de constitution l'ajoutent au total des points regagnés (cette seconde semaine restaure 11 (7+4) points de vie à un guerrier possédant une constitution de 18). *Quel que soit son ombre total de points de vie, un prsonnage est complètement guéri après 4 semaines de repos complet et jouit à nouveau de toute sa force.*

Zéro points de vie :

Quand une créature, quelle qu'elle soit, descend à 0 points de vie (ou éventuellement -3 s'il s'agit du même coup qui lui a fait passer le cap de 0), elle est *inconsciente*. Durant chaque round qui suit, elle perd un point supplémentaire jusqu'à ce que -10 soit atteint et qu'elle meure. Cette perte, donc ce décès, résulte des hémorragies, du choc, des convulsions, d'asphyxie et tout autres phénomènes similaires. Elle cesse immédiatement dès qu'un compagnon ou tout personnage animé des meilleures intentions porte assistance à la créature inconsciente. Ce secours consiste à bander les blessures, faire du bouche-à-bouche et administrer des remontants (spiritueux, potions de guérison, etc.), ou toute autre action nécessaire à la vie.

Tout personnage qui atteint à 0 points de vie (ou moins) pour être ensuite ramené à un niveau positif reste plongé dans le coma pendant une période variant entre 1 et 6 tours. Il doit ensuite se reposer durant au moins une semaine complète. Il est incapable de toute activité autre que celle nécessaire pour se déplacer avec lenteur jusqu'à un lieu où il pourra se reposer, pour y manger et y dormir. En ce qui le concerne, il est hors de question qu'il lance des sorts, utilise des objets magiques, porte des charges, coure, étudie, effectue des recherches, ou quoi que ce soit d'autre. Ceci s'applique même si des sorts de *soin* et/ou des potions de *guérison* lui sont administrés, bien que le sort de *guérison* annule cette contrainte.

Si une créature atteint -6 (ou pire) avant d'être ramenée à la vie, cela peut supposer la présence de cicatrices ou la perte d'un membre, si tel est votre choix. Par exemple, un personnage frappé par une *boule de feu*, puis soigné une fois à -9, peut conserver d'horribles tissus cicatriels aux endroits touchés (bras, mains, cou, visage).

EFFETS DE L'ALCOOL ET DES DROGUES

Les personnages sous l'influence de l'alcool, de narcotiques, ou d'autres drogues similaires, sont affectés comme suit :

TABLEAU D'INTOXICATION

	Degré d'intoxication		
Effet	**Léger**	**Moyen**	**Fort***
Bravoure	+1	+2	+4
Moral	+5%	+10%	+15%
Intelligence	-1	-3	-6
Sagesse	-1	-4	-7
Dextérité	0	-2	-5
Charisme	0	-1	-4
Dés d'attaque	0	-1	-5
Points de vie	0	+1	+3

* Au delà d'un degré d'intoxication fort, la personne sombre dans un état comateux, et dort de 7 à 10 heures.

Notes concernant le tableau d'intoxication :

La **bravoure** est traitée dans le chapitre **PERSONNALITE DES PERSONNAGES NON JOUEURS** de cet ouvrage. L'accroissement de la bravoure entraîne simplement le personnage jusqu'à la "témérité".

Le **moral** ne s'applique qu'au personnages non joueurs.

Intelligence, sagesse, dextérité et **charisme** indiquent le nombre de points retranchés temporairement aux diverses caractéristiques à cause de l'intoxication.

Les **dés d'attaque** pour les combats en mêlée ou à coups de projectiles sont diminués en fonctions des pénalités indiquées par le tableau. Notez que les jets de protection contre les attaques magiques de personnages intoxiqués sont augmentés dans la même proportion (1 ou 5 : 5% ou 25%).

Les **points de vie** sont augmentés en raison des effets de la drogue sur les personnage intoxiqué. Il peut physiquement supporter des dégâts plus importants.

RECUPERATION APRES UNE INTOXICATION

Le temps est le seul remède à une intoxication, bien que certains stimulants abrègent la période de récupération.

TABLEAU DE RECUPERATION D'UNE INTOXICATION

Degré* d'intoxication	Temps de récupération	Effet de stimulant Léger	Fort
léger	1-2 heures	x,80	x,50
moyen	2-4 heures	x,85	x,55
fort	4-6 heures	x,90	x,55
comateux	7-10 heures	x,95	x,60

* Au fur et à mesure du temps qui passe, le personnage affecté passe par tous les stades (en ordre décroissant).

Les **stimulants légers** n'ont aucun effet dangereux.

Les **stimulants forts** ont 5% de chances d'entraîner la perte permanent d'un point de constitution.

FOLIE

Quand un personnage est frappé de folie en raison d'une attaque mentale, d'une malédiction, ou pour toute autre raison, vous pouvez décider arbitrairement du type de folie dont il est victime selon la gravité de l'affliction ou le déterminer aléatoirement au moyen de la table ci-dessous. Chaque type de folie qui y figure est dépeint en termes de jeu. En tant que MD, vous devez assumer le rôle du personnage chaque fois qu'une crise de folie se déclare, car la plupart des joueurs rechigneront à le faire. Notez que cette liste n'est pas exhaustive au point d'interdire tout ajout que vous souhaitez y apporter, assurez-vous seulement de suivre l'esprit de ces règles.

TYPES DE FOLIE

1. Dipsomanie*	11. Manie
2. Kleptomanie*	12. Aliénation mentale
3. Schizoïde*	13. Paranoia
4. Menteur pathologique*	14. Manie-dépressive
5. Monomanie	15. Folie hallucinatoire
6. Démence précoce	16. Sado-masochisme
7. Mélancolie	17. Manie-homicide
8. Mégalomanie	18. Hébéphrénie
9. Psychose	19. Manie suicidaire
10. Schizophrénie	20. Catatonie

* Ces folies douces **sont** vulnérables aux attaques psi (voir **TABLES DE COMBAT PSI**).

1. **Dipsomanie** : Cette forme de folie douce se manifeste de manière périodique. Environ une fois par semaine ou à proximité d'énormes quantités de breuvage alcoolisé, le malade commence à boire de la bière, de l'hydromel, du vin ou des liqueurs avec excès. Il continue jusqu'à ce qu'il soit ivre-mort et perde connaissance. Il y a 50% de chances que la **dipsomanie** se manifeste à nouveau à son réveil s'il se trouve non loin de boissons alcoolisées, 10 % de chances autrement (auquel cas l'individu se met immédiatement en quête de boisson et devient violent si on tente de l'en empêcher).

2. **Kleptomanie** : Il s'agit d'une autre forme de folie douce qui se manifeste par un ardent désir, cette fois le besoin incontrôlable de voler tout objet de petite taille à portée de main. Quelle que soit leur valeur, la victime l'empoche furtivement dès que l'occasion se présente, et elle a tendance à rechercher de telles occasions. Il y a 90% de chances d'être surpris en flagrant délit si quelqu'un observe le personnage. Il est impossible de maîtriser ce désir et l'individu mentira pour éviter de manquer semblable occasion ou s'il est pris la main dans le sac.

* Les voleurs et assassins kleptomanes ont un malus de -10% sur leur facultés de vol en raison du besoin irrésistible de dérober immédiatement un objet.

3. **Schizoïde** : Cette folie relativement douce se manifeste par une perte de personnalité. La victime n'ayant plus aucune personnalité propre, elle se choisit un modèle et fait tout ce qui est en son pouvoir pour lui ressembler. La sélection se fait selon le maximum de différences possibles en fonction du personnage frappé de folie. Ainsi, un magicien schizoïde commmencera par exemple à adopter les habitudes d'un guerrier, s'habillant et se comportant comme ce personnage, et cherchant à lui ressembler en tous points.

4. **MENTEUR PATHOLOGIQUE** : Cette forme de demence devient évidente après avoir conservé un moment avec la personne affectée. La victime ne manquant pas d'emettre quasi constamment des déclarations outrageuses, quand à ses possibilités, possessions, expériences soit disant vécues..
Il est à noter que même lors de discussions importantes voir même vitales, la personne affligée de cette déformation, ne pourra s'empêcher de mentir et fera ceci avec une telle conviction, qu'elle sera elle-même persuadée de la véracité de ses mensonges.

5. **Monomanie** : Le malade semble parfaitement normal jusqu'à ce qu'on lui présente une idée, un objectif, ou semblable projet qui leui paraisse prometteur ou susceptible de l'intéresser. A partir de cet instant, le personnage devient obsédé par l'accomplissement de ce but. Il ne pense à rien d'autre, ne font qu'en parler et ne projette rien qui ne soit en rapport avec son idée fixe. Le monomaniaque ne tolère aucune contradiction de la part d'un ami ou d'un associé et il insiste pour qu'il serve la "cause" avec la même dévotion que celle dont il fait preuve (hostilité et violence pouvant en résulter, et certainement pas une simple défiance ou une légère suspicion, si la coopération n'est pas sincère...). Une fois atteint le but tant désiré, le personnage montre tous les symptômes de la **démence précoce** (voir 6., ci-dessous) jusqu'à ce que soit découvert un nouvel objectif.

6. **Démence précoce** : lorsqu'il souffre de cette forme de folie, le personnage affecté n'est interessé par aucune entreprise. Rien ne semble lui donner de satisfactions et il est continuellement envahi d'un profond sentiment de lassitude et d'un ennui incommensurable. Quelle que soit l'importance de la situation, il y a toujours 25% de chances qu'il l'ignore comme ne présentant sans intérêt.

7. **Mélancolie** : Similaire à la **démence précoce**, cette maladie soumet le personnage à des accès de mauvaise humeur, des crises de cafard et surtout le remplit de désespoir. Il a 50 % de chances d'ignorer n'importe quelle situation en raison d'un accès de neurasthémie qui l'envahit.

8. **Mégalomanie** : Dans cette condition, un individu est persuadé qu'il est le meilleur en tout : le personnage le plus futé, le plus fort, le plus rapide, le plus beau et le plus puissant de la profession. Il prend aussitôt ombrage de la moindre suggestion du contraire et exige le droit de diriger, d'exécuter toutes les actions importantes, de prendre toutes les décisions, etc. (celui-ci est TRES dangereux).

9. **Psychose** : Dans cet état, semblable à la **mégalomanie**, un personnage souffrant de cette forme de folie est persuadé qu'il est un monarque, un demi-dieu ou un personnage similaire. Ceux qui "manquent" de le reconnaître comme tel encourent une grande hostilité. Dans les affaires courantes, il semble tout à fait sain d'esprit, mais le malade agit avec un comportement sans rapport avec son véritable statut social. Il a tendance à donner des ordres à des créatures réelles ou imaginaires, utiliser de l'argent et des objets qui n'existent pas, ne possède pas, etc.

10. **Schizophrénie** : Cette forme de maladie mentale se manifeste par les célèbres "dédoublements de personnalité". De 1 à 4 personnalités distinctes peuvent exister chez le malade (déterminez-en le nombre selon la gravité de la folie). De la même manière, les différences entre les personnalités doivent refléter la gravité de l'affliction. Chaque "nouvelle" personne possède un alignement, des buts et des préférences différentes (un cas très sérieux peut même avoir également une autre classe mais, sans possessions "communes", la nouvelle émergeante n'a aucune des capacités réelles qu'il pense détenir). Le début de la *schizophrénie* se manifeste aléatoirement (d6, 1 sur 6 par jour), avec une probabilité identique de voir une nouvelle personnalité (ou le retour d'une ancienne) surgir. Par contre, dès que s'instaure une situation de tension nerveuse (décision, attaque, etc.), cette crise de *schizophrénie* a 1 chance sur 6 de se manifester à chaque round tant que durent ces circonstances.

11. **Manie** : Quelque peu similaire à la *schizophrénie*, cette forme de maladie mentale se manifeste de manière soudaine (1 chance sur 6 par tour, durée : 2-12 tours, puis 1 chance sur 6 par tour de retour à un état normal) et violente. Le malade devient hystérique, enragé ou complètement maniaque (d6, pour le déterminer, chances égales). Le personnage frappé de folie hurle, délire et se comporte violemment, possédant alors une force de 18/50, 18/75 ou 18/00 selon son état (notez qu'une femme peut posséder une force de 18/00 durant une crise, tout comme les autres races restreintes dans ce domaine). Le maniaque n'agit pas de façon réfléchie quand on lui adresse la parole mais fait preuve de grande astuce. Il désire éviter la situation présente, ou exécuter quelque chose en relation avec elle, mais pas forcément de manière appropriée. Quand la crise se termine, le maniaque ne se rappelle pas ses actions sous l'emprise de la maladie et refuse de croire qu'il est fou.

12. **Aliénation mentale** : Cet état violent se souvent homicidaire se répète chaque fois que la lune est pleine ou presque. Le personnage se comporte généralement comme un maniaque, avec des tendances paranoïaques (q.v.), hallucinatoires (q.v.) ou homicides (q.v.). Quand la lune est absente ou dans ses premiers/derniers quartiers, le malade est atteint de **mélancolie**. Aux autres périodes du mois il se comporte de manière relativement normale, peut être légèrement suspicieuse et irrascible.

13. **Paranoïa** : Dès que se manifeste ce dérangement, le personnage est persuadé qu'"ils" complotent contre lui, l'espionnent, l'écoutent et ne sont jamais loin. Comme cette affliction se prolonge durant plusieurs jours, le personnage frappé de folie devient convaincu que tout le monde autour de lui fait partie de la conspiration. Les conversations le concernent, les rires se font à ses dépens et chaque geste des ses "anciens" amis n'est accompli que dans le seul but de le tromper pour permettre l'aboutissement du "complot". L'inquiétude du paranoïaque se fixe tout d'abord sur son statut et ses possessions mais, à mesure qu'évolue la maladie, il "comprend" que les conspirateurs en veulent à sa vie. Il montre alors des symptômes de suspicion, prend d'immenses précautions avec les serrures, les gardes, des dispositifs, la nourriture et la boisson. Dans les derniers stades de l'affliction, il fait preuve d'un comportement totalement irrationel, engage des assassins pour faire disparaître les comploteurs et acquiert même des tendances homicidaires pour "protéger" son existence. Une fois un certain stade atteint par l'affliction, le paranoïaque ne fait absolument plus confiance à quiconque et considère ses anciens et proches amis ou associés comme ses pires ennemis.

14. **Manie-dépressive** : Cette forme de folie cyclique fait varier l'état du malade dans des intervalles allant de 1 à 4 jours. Quand il est énervé, il a 90% de chances de devenir maniaque (voir 11.) et dans des cas de frustraction ou de déception, la même probabilité existe pour qu'il devienne foncièrement mélancolique. Ainsi, en dehors du cycle normal du maniaco-depressif, il peut également passer d'un état à un autre en fonction des stimuli extérieurs.

15. **Folie halucinatoire** : Cette forme de maladie provoque chez la victime la perception (ouie, vue, odorat, etc) de phénomènes inexistants. Plus la situation est grave ou passionnée, plus le personnage est victime d'hallucinations. Les plus communes sont les suivantes : des objets usuels qui n'existent pas, des gens à proximité ou qui passent alors qu'il n'y a personne, des voix donnant des informations et des instructions au personnage, des capacités ou des formes qu'il ne possède pas (force, sexe, ailes, etc.), des créatures menaçantes venues de nulle part, etc. Il y a 50% de chances pour que le personnage se comporte normalement tant que n'apparaissent pas les stimuli ou la tension nerveuse. Les hallucinations commencent alors et durent 1-20 tours après la fin des circonstances qui les ont provoqués.

16. **Sado-masochisme** : Cette forme de folie va de pair avec un comportement et des pulsions maniaques. Le malade peut aussi bine se trouver dans un phase sadique ou masochiste (chances équivalentes). Durant la première, il montre un désir obsessionnel de faire souffrir (et probablement) de tuer toutes les créatures vivantes qu'il rencontre. Puis il retourne à un état relativement stable durant 1-3 jours. De la même manière, dans un état masochiste, il est en proie avec une envie irrésistible d'être frappé et agit en conséquence. Après ces accès, il redevient normal pour une période de 1 à 3 jours. Notez que les amis et les associés du personnage n'ont plus aucune importance pour lui, pas plus que ses ennemis.

17. **Manie homicide** : L'individu frappé par cette forme de folie semble tout à fait normal. Il se comporte avec, apparemment, un sens rationel achevé et rien d'anormal ne transparaît, si ce n'est de temps à autre un intérêt prononcé pour les armes, les poisons et tout autre objet mortel. Du fait de sa maladie mentale, il est obsédé par le désir de tuer, lequel doit être satisfait périodiquement, à intervalles de 1-4 jours. La victime doit être humaine (ou de la même race que le personnage si ce dernier n'est pas humain). S'il est empêché de tuer, l'individu, frustré, se transforme en maniaque incontrôlable et attaque la première personne qu'il rencontre, cherchant sauvagement à la tuer. Mais après un tel épisode, le malade est plongé dans une crise de **mélancolie** durant 1-6 jours avant de revenir une fois encore à son état homicide.

18. **Hébéphrénie** : Un personnage, atteint par cette forme de folie se retire du monde réel. Il erre sans but, parle tout seul, ricanne ou gromelle et se comporte comme un enfant, régressant parfois même jusqu'à avoir envie de jouer à des divertissements puérils avec d'autres. Cette folie est constante, mais s'il est suffisament irrité par un individu à proximité, le malade à 75 % de chances de devenir enragé et maniaque. Dans ce cas, il attaque férocement la personne en question. Dans le cas contraire, il entre dans une phase catatonique durant 1-6 heures pour revenir ensuite à son comportement hébéphrénique précédent.

19. **Manie suicidaire** : Cette forme de folie se manifeste par des pulsions irrésistibles de se détruire dès qu'un moyen se présente : situations périlleuses, armes ou tout autre possibilité. Plus la situation ou l'objet présentent de danger, plus les réactions de l'individu sont susceptibles d'être auto-destructives. Utilisez un échelle de probabilité de 10 à 80% et si le malade ne réagit pas de manière suicidaire, il devient mélancolique durant 1-6 jours. S'il est frustré de ses tentatives de suicide, il devient maniaque durant 2-8 tours, puis sombre dans la mélancolie pour 2-12 jours.

20. **Catatonie** : Lorsqu'il est frappé par cette maladie mentale, le personnage se retire complètement de la réalité. Il s'assied et reste immobile, les yeux dans le vide, ne réagit plus aux stimuli du monde extérieur et meurt finalement de déshydratation, s'il est laissé seul. L'individu catatonique peut être déplacé, mené de-ci et de-là, nourri, etc, mais il n'entreprendra rien de lui-même. S'il est sujet à des irritations et des provocations permanentes afin de susciter une réaction, il y a 1% de chance cumulatif par round qu'il réagisse avec **manie homicide**. Une fois la provocation terminée, il entre, à nouveau, en **catatonie**.

Naturellement, ces formes de folie ne sont pas cliniquement correctes. Elles sont conçues pour se conformer aux principes et aux situations du jeu. Leur présence est destinée à combler une zone où une telle condition existe sans qu'aucune explication ne soit donnée (c.f. **MALADIE**).

EXPERIENCE

AJUSTEMENT ET PARTAGE DES POINTS D'EXPERIENCE

Le facteur de jugement est inéductablement lié à l'évaluation de l'expérience pour les points acquis en tuant des monstres et/ou trouvant des trésors. Vous devez apprécier le degré de difficulté de combat ou de réflexion que présentait le défi en fonction du niveau d'expérience des personnages joueurs. En ce qui concerne les monstres, chaque dé de vie équivaut à un niveau, en comptant chaque *faculté spéciale* ou *exceptionnelle*, ainsi que chaque point de vie supplémentaire, comme un dé de vie. On divise ensuite de nombre total des dés de vie des monstres abattus par la somme des niveaux d'expérience de tous les personnages du groupe ayant participé (même pour un seul projectile, sort et coup, etc.) au combat et on obtient une fraction qui sert à mesurer la difficulté. Si le numérateur est supérieur au dénominateur, la totalité des points d'expérience est alors accordée. Dans le cas contraire, utilisez cette fraction pour ajuster par simple multiplication le montant des points. Note : il peut s'avérer nécessaire d'ajuster les niveaux des personnages à l'instar des dés de vie des monstres afin d'obtenir une véritable évaluation. Par exemple, 12 orques ne valent pas un sorcier ! Par conséquent la règle suivante est applicable :

> Si la moyenne des dés de vie ou des niveaux est 10 fois supérieure à la moyenne des dés de vie ou des niveaux, il est nécessaire d'effectuer un ajustement en réduisant *au minimum* de moitié ou en doublant *au minimum* le montant des points d'expérience (x.p.) gagnés en fonction des circonstances, sauf si le groupe au coefficient le plus faible est environ 20 fois plus nombreux que l'autre groupe.

(un sorcier peut éprouver quelques difficultés face à 20 orques, mais cela dépend des circonstances).

Dans le cas où le groupe dupe ou sème des monstres, ou encore déjoue des ruses et des pièges installés pour la protection d'un trésor, ces évaluations doivent être effectuées de manière subjective, en comparant le niveau d'expérience avec le degré de difficulté que vous assignez à l'obtention de ces richesses.

(N.d.T. : cette phrase ne veut déjà rien dire dans le texte original ! Pour toute demande d'éclaircissement ou réclamation, prière de s'adresser directement à l'auteur...).

Partage des points d'expérience :

La façon dont est effectué le partage des trésors est entièrement entre les mains des joueurs. En revanche, les points d'expérience (x.p.) pour les monstres tués sont *uniquement* de votre ressort. Il est conseillé que vous décidiez du partage des x.p. comme suit :

1. Les x.p. obtenus pour avoir tué des monstres sont totalisés.
2. Tous les personnages survivants qui prirent part (même insignifiante) à ces combats sont eux aussi totalisés.
3. La somme des x.p. est divisée par le nombre des personnages, chacun d'eux recevant autant que son voisin.
4. **Exception** : Les monstres tués par un seul personnage (et un magicien qui abat une créature tout en étant protégé par des guerriers pour repousser l'ennemi alors qu'il lance ses sorts ne combat pas seul) ne donnent des x.p. qu'à l'assaillant et ne sont pas comptabilisés dans les étapes 1 à 3.

Exemple : Un groupe de 12 personnages rencontre des monstres. Lors de la bataille qui s'ensuit, tous les personnages se battent et 2 périssent. Les x.p. pour les créatures tirés s'élèvent à 4300, chaque survivant en obtenant 430, avec les ajustements pour la difficulté et parce qu'il s'agit de vrais PJ, ou divisés par deux pour les suivants.

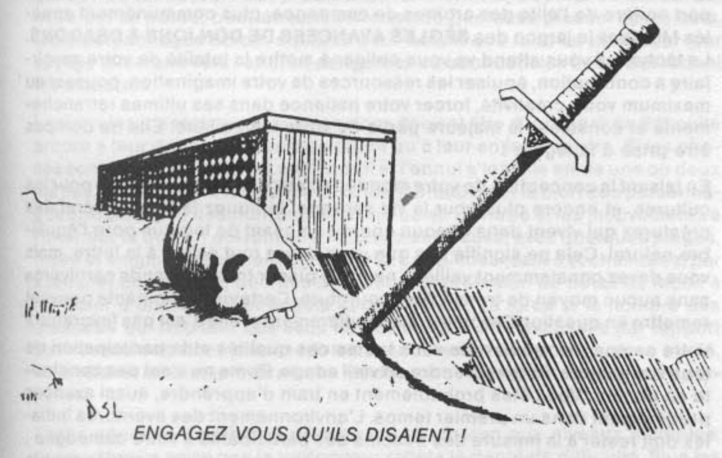
VALEUR EN POINTS D'EXPERIENCE DES TRESORS

Pièces d'or : Convertissez la valeur de tous les métaux, gemmes et joyaux en pièces d'or. Si la valeur relative du monstre ou du dispositif qui gardait le trésor est supérieure ou égale à celle du groupe, les points d'expérience sont attribués sur la base de 1 point pour 1 pièce d'or. Si les défenseurs étaient relativement plus faibles, attribuez 4 x.p. pour 5 po, 2 pour 3, 1 pour 2, 1 pour 3, ou même 1 pour 4 en fonction du rapport de force. Par exemple, si un magicien de 10ème niveau prend 1.000 po à 10 kobolds, le rapport est environ de 20 contre 1 en faveur du magicien (de telles comparaisons sont subjectives et doivent être basées sur le degré de difficulté décrété par le MD que représentait la destruction des monstres pour l'aventurier).

Le trésor doit être physiquement emporté hors du donjon ou de la tanière et transformé en quelque chose de transportable ou entreposé dans la forteresse du personnage pour être comptabilisé dans les points d'expérience.

Tous les objets (dont les objets magiques) ou les créatures vendues pour de l'or avant l'attribution des points d'expérience d'une aventure sont considérés comme des trésors déjà pris et le montant des tractations s'ajoute au total en pièces d'or. Les objets magiques qui ne sont pas vendus ne représente qu'une faible valeur en x.p., car celle-ci réside dans leur utilisation.

Note : Si des joueurs rechignent à considérer les pièces d'or comme des points d'expérience, rappelez-leur gentiment mais fermement que certains compromis sont indispensables dans un jeu. Bien qu'il soit plus "réaliste" que les clercs étudient des textes saints, prient, chantent, pratiquent l'autodiscipline, etc, pour accroître leur expérience, cela ne conduirait pas un cours de partie qui soit jouable tout du long. De la même manière, les guerriers devraient s'entraîner, monter à cheval, jouter et s'exercer au maniement des armes, les magiciens déchiffrer des vieux parchemins, compulser d'anciens volumes, faire des expériences alchimiques, etc. et les voleurs consacrer leur temps libre à aiguiser leurs facultés, cambrioler diverses demeures, surveiller des victimes potentielles et préparer soigneusement leur prochain "travail...". Tout cela est très réaliste mais conduit à un ennui qui n'a plus aucun rapport avec le jeu.



ENGAGEZ VOUS QU'ILS DISAIENT !

VALEUR DES MONSTRES EN POINTS D'EXPERIENCE

Le tableau suivant permet de déterminer les x.p. attribués pour chaque créature tuée. Si le monstre est particulièrement puissant, doublez les x.p. supplémentaires pour les facultés exceptionnelles.

Niveau d'expérience ou dés de vie du monstre*	Valeur de base en x.p. (VBXP)	X.p. par point de vie (XP/PV)	Bonus en x.p. pour les facultés spéciales (VXPFS)**	X.p. supplémentaires pour les facultés exceptionnelles (XPSFE)***
de 1	5	1	2	25
1 – 1 à 1	10	1	4	35
1 + 1 à 2	20	2	8	45
2 + 1 à 3	35	3	15	55
3 + 1 à 4	60	4	25	65
4 + 1 à 5	90	5	40	75
5 + 1 à 6	150	6	75	125
6 + 1 à 7	225	8	125	175
7 + 1 à 8	375	10	175	275
8 + 1 à 9	600	12	300	400
9 + 1 à 10+	900	14	450	600
11 à 12+	1300	16	700	850
13 à 14+	1800	18	950	1200
15 à 16+	2400	20	1250	1600
17 à 18+	3000	25	1550	2000
19 à 20+	4000	30	2100	2500
21 et +	5000	35	2600	3000

* Considérez les paysans et les troupes levées comme des 1-1 au maximum, les hommes d'affaires allant de 1-1 à 1 et tous les niveaux comme étant dans la catégorie de dés de vie n + 1.

** *Facultés spéciales* typiques : 4 attaques ou plus par round, jet de projectiles, classe d'armure 0 ou moins, attaques spéciales (vampirisme, étreinte, écrasement, etc.), défenses spéciales (régénération, touché uniquement par des armes magiques et/ou spéciales, etc.), haute intelligence qui altère effectivement les combats, utilisation de sorts mineurs (principalement défensifs).

*** *Facultés exceptionnelles* typiques : aborption de niveaux d'énergie, paralysie, poison, souffle, résistance à la magie, utilisation de sorts, avalement tout cru, faiblesse, attaque unique infligeant au moins un maximum de 24 points de dégâts, ou 30 en deux attaques, 36 en trois, ou encore 42 en combinant toutes les attaques possibles durant 1 round.

Une application judicieuse de ces parametres assurera qu'un total de points d'expérience équitable sera attribué pour l'élimination d'un monstre quelconque.

Les bonus de facultés spéciales sont cumulative : une gargouille attaque 4 fois par round et est immunisée aux armes non magiques, ainsi un double bonus devras donc être attribué. De même si de multiples facultés exceptionnelles sont présentés ; les récompenses devront les refléter. Si une créature faible normalement possède une faculté d'extraordinaire multipliez alors sa valeur en xp par 2,4,8 ou bien encore 10.

Exemples :

1. Un mille-pattes géant avec 2 PdV possède une VBXP de 5, un XP/PV total de 2 et une XPSFE (poison) de 25. Sa valeur totale est de 32 x.p.
2. Un ours-hibou avec 30 PdV possède une BVXP de 150, un XP/PV total de 180, et une BXPFS de 75. Sa valeur totale est de 405 x.p.
3. Une hydre à 10 têtes avec 80 PdV possède une BVXP de 800, un XP/PV de 880 et une BXPSF (pour attaques multiples) de 450. Sa valeur totale est de 2230 x.p.
4. Un vieux dragon rouge utilisant la magie et de taille énorme avec 88 PdV possède une BVXP de 1300, une VB/XP de 1408, une BXPFS de 2800 (classe d'armure + défense spéciale + haute intelligence + ajustement au jet de protection dû aux PV/dés de vie), et une XPSFE de 2550 (souffle, utilisation de sorts + attaque de 3-30/morsure). Sa valeur totale est de 7758 x.p.

La **RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES (APPENDICE E)** stipule les valeurs standard des points d'expériences des monstres abattus. Il s'agit de valeurs conseillées que vous pouvez altérer pour accomoder votre campagne.

ATTRIBUTION D'UN BONUS SPÉCIAL EN POINTS D'EXPERIENCE

Il est conseillé d'attribuer un *bonus spécial* dans deux cas : si votre campagne est particulièrement dangereuse, avec une faible espérance de vie pour les personnages débutants ou, si elle est déjà bien établie, quand la majorité des joueurs possèdent des personnages de niveau moyen ou supérieur et que de nouveaux participants ont du mal à survivre à cause de ceci.

Tout personnage tué, puis ramené à la vie grâce à un sort ou un objet magique (autre qu'un *anneau de régénération*), obtient un bonus spécial d'expérience de 1000 x.p., destiné à aider matériellement les personnages de faible niveau sans aller outre mesure au détriment des points gagnés par les plus expérimentés. Dans la mesure où vous êtes le seul à décider de l'attribution de ce bonus, vous avez toute latitude de le refuser à des PJ qui se

sont montrés particulièrement inconscients ou stupides dans les instants qui ont précédé leur fin tragique, particulièrement s'ils n'ont pas tiré de leçon de cette pénible expérience.

GAGNER DES NIVEAUX D'EXPERIENCE

Les points d'expérience sont simplement un indicateur des progrès vers une meilleure maîtrise de la profession qu'il a choisie. LA PROGRESSION N'EST JAMAIS AUTOMATIQUE. Le fai que Nell Doigts-agiles, apprenti de la Guilde des Voleurs, soit parvenu à accumuler 1251 points d'expérience ne signifie PAS qu'il se transforme soudain en Nell Doigts-agiles le Pied-feutré. Cette accumulation est nécessaire pour indiquer qu'un personnage est *éligible* pour gagner le niveau d'expérience, mais c'est à vous, le MD, de décider de son attribution.

Considérez les fonctions naturelles de chaque classe de personnage. Prenez également en compte l'alignement de chacun. Evaluez brièvement les performances de chaque participant après une aventure. A-t-il eu un comportement correspondant à sa classe ? Ses actions ont-elles été en accord avec son alignement ? Classez de tête ces performances de la manière suivante :

E — Excellente, peu de déviations = 1
S — Supérieure, déviations mineures = 2
M — Moyenne, comportement correct dans l'ensemble = 3
F — Faible, comportement aberrant = 4

Les clercs qui refusent d'aider, de soigner, ou qui ne restent pas fidèles aux principes de leur déité, les guerriers qui hésitent à aller au combat, tentent de voler ou ne mènent pas le groupe avec ardeur, les magiciens qui cherchent l'affrontement en mêlée ou ignorent des objets magiques dans les moments cruciaux, les voleurs qui attaquent hardiment de face ou rechignent à acquérir une portion supplémentaire de trésors quand l'occasion se présente, les joueurs "prudents" qui ne donnent pas toute la mesure de leurs capacités... voici des exemples de performances FAIBLES.

Attribuez les points d'expérience normalement. Quand chaque joueur a son total, donnez lui aussi une note alphabétique (E, S, M ou F). Si le total des points d'expérience d'un personnage indique l'égibilité à l'avancement de niveau, utilisez l'estimation en lettre pour qualifier de manière *égale* son comportement durant chaque aventure séparée (quel que soit le nombre de x.p. attribué durant chacune d'elles). Le total qui en résulte est alors divisé par le nombre de séances pour obtenir un chiffre variant entre 1 à 4. *Il indique le nombre de* SEMAINES *que le personnage doit passer à étudier et/ou s'entraîner avant de gagner les bénéfices de ce niveau supplémentaire*. Retenez toutes les décimales, dans la mesure où un jour de jeu est égal à 0,145.

Le personnage désirant de l'avancement doit non seulement y consacrer du temps de jeu mais aussi de l'argent. Le montant en pièces d'or, ou équivalent en gemmes, joyaux ou objets magiques, est déterminé par la formule suivante :

NIVEAU DU PERSONNAGE EN APPRENTISSAGE X 1500 = COÛT HEBDOMADAIRE DURANT LA PERIODE D'ENTRAINEMENT/D'ETUDE

Le niveau du personnage doit être calculé en fonction du niveau actuel (et non le futur niveau).

L'entraînement et/ou les études initiales doivent être effectués sous la tutelle d'un personnage de la même classe que l'apprenti (un guerrier doit être entraîné par un guerrier, un paladin par un paladin, un druide par un druide, etc.). Notez que le tuteur peut accepter un mélange d'or et de services comme rétribution, si le MD le permet. **Exception** : Un personnage dont un résultat de ses performances est inférieur ou égal à 2 peut se passer de tuteur, mais la durée de l'entraînement et/ou des études est doublée. Si son résultat est supérieur à 2 et qu'il est incapable de localiser un professeur, le personnage doit rester à son niveau actuel jusqu'au moment où il réussit à trouver un tuteur pour payer et achever la période requise d'entraînement et/ou d'études. Il peut alors passer de niveau. Notez que les coûts de l'auto-entraînement sont plus importants dans la mesure où les tarifs sont calculés à la semaine et que l'option potentielle des services est exclue.

L'entraînement sous les ordres d'un personnage de plus haut niveau ne s'applique qu'aux aventuriers qui n'ont pas atteint le "titre" (ou le niveau maximum) de leur classe et de leur profession. Ces niveaux sont les suivants :

CLERC	grand prêtre
DRUIDE	druide
GUERRIER	seigneur
PALADIN	paladin
RANGER	seigneur ranger
MAGICIEN	sorcier
ILLUSIONNISTE	illusionniste
VOLEUR	maître voleur
ASSASSIN	assassin
MOINE	maître supérieur
BARDE	*spécial*

Les personnage ayant atteint le "titre" en question doivent simplement passer un période un temps de jeu égale au nombre de semaines indiqué par leur résultat de performance en auto-entraînement. Le coût (en po ou équivalent) de l'exercice est alors fonction de la classe :

Clerc = 2000/niveau/semaine (vêtements, sacer dotaux et donnations)
Guerrier = 1000/niveau/semaine (dîmes et donnations)
Magicien = 4000/niveau/semaine (équipement, livres, expériences, etc.)
Voleur = 2000/niveau/semaine (équipement, outils, etc.)

Les bardes constituent une profession particulière dans la mesure où ils ont déjà acquis des niveaux en tant que guerrier et voleur. Quand ils commencent à gagner des points d'expérience en tant que barde, chacun d'entre eux doit payer pour leur enseignement dans leur collège respectif. Ces payements et donnations représentent au moins 50% de tous leurs gains monétaires, plus une somme supplémentaire de 1000 po par niveau au moment d'en acquérir un nouveau. Ces contributions doivent être faites à un druide de niveau suffisant pour posséder plus de sorts de haut niveau que le barde. Quoi qu'il en soit, ces fonts ainsi reçus ne restent pas entre les mains du druide mais sont remis à l'organisation informelle des collèges druidiques. Dans le cas où le barde n'effectue pas les donnations prescrites, il ne peut progresser en niveau. Par contre, le barde doit pas passer plus d'une semaine à s'entraîner et a étudier, seul ou avec le druide qui a reçu les contributions et payements, après avoir obtenu le nombre de points d'expérience pour passer de niveau.

Tout entraînement/étude est comptabilisé en temps de jeu. La période doit être ininterrompue et continue. Le personnage ne peut participer à une aventure, voyager, entreprendre des recherches magiques de quelque nature que ce soit, autres que celles requise par son avancement ou niveaux, expier ses fautes, etc. S'il y a une suspension importante au cours de la période en question, le personnage perd tous les bénéfices du temps passé avant l'interruption, ainsi que les fonds dépensés et il doit recommencer à zéro pour passer ce niveau. Un personnage ne peut jamais gagner de points d'expérience supplémentaires tant qu'il n'a pas réellement acquis le niveau en question après étude et/ou entraînement. Ainsi, un personnage dont les aventures sont couronnées de succès et qui rapporte tant de points d'expérience qu'ils suffisent presque à monter de deux niveaux d'un seul coup ne peut renoncer à sa période d'entraînement nécessaire pour passer d'un niveau. Il lui est impossible de repartir accumuler quelques points de plus pour se consacrer à l'étude de deux niveaux en même temps. QUAND UN PERSONNAGE A EGALE OU DEPASSE LE NOMBRE DE POINTS D'EXPERIENCE MINIMUM POUR MONTER D'UN NIVEAU, IL NE PEUT EN GAGNER DE NOUVEAUX TANT QU'IL N'A PAS PASSE CE NIVEAU. Cette règle s'applique aussi aux bardes, comme indiqué (en manquant d'effectuer les contributions et payements nécessaires).

LA CAMPAGNE

A la différence de bon nombre de jeux, les **RÈGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** forment une collection suivie d'aventures par épisode qui constituent chacune une séance de jeu. Vous entamez, en tant que MD, une nouvelle carrière : celle de créateur d'univers. Vous allez ordonner ce monde et diriger les activités de chaque partie, devenant ainsi membre à part entière de l'élite des arbitres de campagne, plus communément appelés MD dans le jargon des **RÈGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. La tâche qui vous attend va vous obliger à mettre la totalité de votre savoir-faire à contribution, épuiser les ressources de votre imagination, pousser au maximum votre créativité, forcer votre patience dans ses ultimes retranchements et consumer la majeure partie de votre temps libre. Elle ne doit pas être prise à la légère !

En faisant la conception de votre monde, laissez de grands espaces pour les cultures, et encore plus pour la vie sauvage. Indiquez le type général des créatures qui vivent dans chaque endroit en usant de logique pour l'équilibre naturel. Cela ne signifie *pas* que vous devez tout suivre à la lettre, mais vous devez constamment veiller à ne pas y placer trop de grands carnivores sans aucun moyen de trouver leur nourriture. Certains participants peuvent remettre en question l'écologie, particulièrement si elle n'est pas favorable à

Votre campagne requiert de vous toutes ces qualités et la participation de tous vos joueurs. Pour reprendre un vieil adage, Rome ne s'est pas construite en un jour. Vous êtes probablement en train d'apprendre, aussi avancez prudemment dans un premier temps. L'environnement des aventures initiales doit rester à la mesure des besoins des participants à votre campagne : votre temps disponible comparé aux exigences des joueurs. Il suffira dans la plupart des cas de leur faire une description sommaire de la situation globale, de les placer dans un lieu d'habitation et de les prévenir de devoir se préparer à découvrir et explorer le donjon (ou les ruines) qu'ils savent se trouver dans les environs. En ce qui les concerne, ils sont originaires des alentours, où ils n'étaient que des apprentis dans l'étude de leurs professions respec-

tives. Ils se sont rencontrés par hasard dans une auberge ou une taverne et ont décidé de chercher fortune ensemble au milieu de cet environnement dangereux. Ils ne connaissent rien du monde, en dehors de quelques maigres connaissances (langages, différentes races, alignements, etc.) Le fait de les placer dans une communauté restreinte vous permet de consacrer un minimum de travail à décrire l'endroit et ses habitants. De la même manière, dans la mesure où les personnages manquent d'expérience, la carte d'un simple donjon ou de ruines suffit pour commencer à jouer.

Après quelques épisodes de jeu, les participants à votre campagne et vous-même serez prêts pour l'expansion de l'environnement. Le territoire entourant la communauté (probablement la ville "natale" des aventuriers, les autres habitations à proximité et tout ce que vous choisissez de placer dans la région) doit être esquissé, les endroits de jeu potentiels préparés en détail. A ce moment, vous aurez sûrement besoin d'une carte à grande échelle de toute ou partie du continent concerné des grandes lignes des divisions politiques, de notes concernant les particularités topographiques, la répartition des créatures et quelques plans sur les conflits à même d'éclater. En bref, vous devez déterminer les paramètres sociologiques et écologiques d'une grande partie de ce monde imaginaire. Plus cette tâche est accomplie avec soin, plus cette création paraît "réelle".

Les personnages en s'étoffant et, en acquérant de la puissance, vont éventuellement explorer et s'aventurer sur l'ensemble du continent. Dès que commence cet état de fait, vous devez élargir encore plus votre carte générale jusqu'à englober la planète entière. Plus encore ! Vous devez également commencer à envisager la préparation complète de votre propre "multivers" : espace, planètes et satellites, mondes parallèles, dimensions et plans. Que s'y trouve-t-il ? Pourquoi ? Les participants peuvent-ils s'y rendre ? Comment le feront-ils ? Ne craignez rien ! Le temps que votre campagne atteigne un tel stade de satisfaction, vous serez en mesure de répondre à ces nouvelles exigences.

Mettre les choses en mouvement :

Il n'y a rien de mal à utiliser un environnement préparé pour démarrer une campagne tant que vous êtes totalement familiarisé avec ses préceptes et qu'ils correspondent à ce que vous envisager comme la direction ultime de votre propre environnement. Supprimmez tout ce qui n'y correspond pas, et remplacez-le par quelque chose de votre cru. D'un autre côté, rien ne dit que vous n'êtes pas capable de créer votre propre point de départ. Utilisez simplement la méthode qui vous paraît la plus appropriée selon le temps dont vous disposez et pour plaire à vos joueurs. Tant que vous n'êtes pas sûr de vous, référez-vous à cet ouvrage. L'improvisation peut être très intéressante plus tard, mais jusqu'à ce que vous soyez totalement relaxé en tant que MD, ne courrez pas le risque de "voler de vos propres ailes" si ce n'est pas absolument nécessaire. Préparez le village ou le hameau où commence l'action, là où les joueurs devront rencontrer la population locale. Placez-y des gens ordinaires, d'autres "différents" et inhabituels et quelques personnages non joueurs (PNJ) dans les divers endroits et lieux de commerce. Notez les informations vitales spécifiques à chacun d'eux. Rassemblez les marchandises à la disposition des joueurs. Lorsqu'ils arriveront, vous serez prêt à retranscrire les caractéristiques de la communauté comme une entité propre, ainsi que celui de chaque individu qui la compose. Soyez dramatique, spirituel, stupide, ennuyeux, rusé, malhonnête, futé, hostile, etc, selon les exigences de la situation. Les joueurs apprendront vite à connaître qui est qui et ce qui se passe, peut-être en échange de quelques pièces. Après celà, leurs personnages seront équipés pour autant que faire ce peut pour leur voyage téméraire vers l'endroit dangereux où abondent les trésors et rodent les monstres.

Les terrains d'essai des joueurs novices doivent être d'un degré de difficulté propre à leur donner du courage plûtot qu'à leur en faire perdre. Si les choses sont trop aisées, il n'y a aucun défi et l'ennui s'installe après une ou deux parties. Inversement, les difficultés insurmontables et la mort des personnages entraînent un désinterresement immédiat. L'entrée et les mouvements à l'intérieur le donjon doivent être relativement faciles, avec quelques pièges, ruses et énigmes pour ménager l'intérêt. Les pièces (salles et chambres, par exemple) doivent être décrites avec verve et profusion de détail de façon à les parer d'une aura d'étrangeté et de mystère. La force et le nombre des créatures qui habitent ces lieux ne doivent pas être excessifs par rapport aux ressources dont disposent les aventuriers. Vous pouvez, à ce stade, vous référer à l'exemple de niveau de donjon et aux tables de rencontre partielles.

L'idée générale consiste à développer un donjon aux niveaux multiples, conçu de telle sorte que la profondeur reflète le degré de difficulté. Plus les aventuriers descendent, plus les pièges sont mortels, les monstres féroces, les labyrinthes déroutants, etc. Le même concept s'applique également aux zones en extérieur, alors que la puissance destructive et le nombre des monstres se manifeste de plus en plus fréquemment au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la civilisation. Les variations sur ce thème sont innombrables. On peut construire un complexe souterrain ou la distance par rapport à l'entrée équivaut à la profondeur, ou le situer au cœur d'une montagne où le groupe se fraye un chemin vers le sommet. Les aventures en extérieur peuvent s'effectuer dans une cité en ruines, ou une ville qui semble normale mais souffre d'une malédiction, ou tout ce que vous pouvez imaginer et développer dans une situation jouable pour les participants de votre campagne.

Quelle que soit l'aventure pour laquelle vous optez comme point de départ, qu'elle soit de votre propre cru ou en vente dans le commerce, ayez toujours en tête la carte générale de votre environnement. La campagne peut se développer lentement ou à toute vitesse. Soyez prêt à toute éventualité en préparant de nouveaux endroits et en justifiant les faits et les gestes qui s'y déroulent. Cela ne signifie pas que vous devez absolument tout connaître de manière très précise, mais que vous avez besoin d'un schéma global. A partir de celui-ci, vous pouvez dévoiler de vagues indices et apporter des réponses ambiguës. Il n'est pas exagéré de dire qu'un monde fantastique se construit de lui-même, comme si l'environnement possédait une vie et une réalité propres. Aucune puissance occulte ne le dirige, mais simplement l'interaction entre l'arbitre et les joueurs qui transforme la charpent initiale en quelque chose de bien plus ambitieux et important. Il prend rapidement forme et les aventures insufflent la vie dans un monde imaginaire. De la même manière, la géographie et l'histoire que vous lui imposez se mettent soudain à conditionner le caractère des états et des individus. Les détails d'événements passés deviennent évidents à partir d'indices généraux concernant ce qui est arrivé autrefois. Aussi surprenant que celà puisse paraître, les états et les événements au sein d'un monde bien conçu selon les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** existent selon une direction et une existence qui leur appartiennent en propre alors que les personnalités des PJ et des PNJ de l'environnement sont vouées à se développer et devenir quasiment réelles. Une chose est sûre : une fois la campagne mise en mouvement, vous deviendrez plus un témoin des événements tandis que le monde suivra, semble-t-il, sa propre voie !

CLIMAT ET ECOLOGIE

Il est de la plus grande importance pour certains MD de créer et de concevoir des mondes qui sont absolument corrects selon les lois des réalités scientifiques de notre propre univers. Ils devront chercher ailleurs les renseignements pour accomplir leur but, car cet ouvrage est une somme de règles et non un traité sur n'importe quel sujet plus ou moins lié à la climatologie, l'écologie ou de toute autre science mineure ou majeure. En revanche, pour ceux qui désirent uniquement un jeu intéressant et passionnant, quelques informations utiles peuvent être incluses sous forme de conseils.

Climat : La température, les vents et les précipitations sont compris par la plupart des gens. La distance par rapport au soleil et l'orientation de ses rayons conditionnent la température. La couverture nuageuse joue aussi un rôle important, les nuages épais emprisonnant la chaleur pour provoquer un "effet de serre". L'altitude est également un facteur, dans la mesure où les plus hautes montagnes ont moins de "couverture" d'atmosphère. Les étendues d'eau affectent la température, tout comme les courants chauds et froids qui les sillonnent. De la même manière, les masses d'air jouent leur rôle. Les vents sont déterminés par des phénomènes thermiques et des mouvements de rotation. Les chutes de pluie dépendent des vents et de l'évaporation des étendues d'eau, donc des températures. Tous ces éléments sont importants dans notre monde et doivent par conséquent l'être dans un monde fantastique. Mais les différents facteurs n'ont nul besoin de suivre les lois physiques qui régissent la Terre. Un environnement qui offre plusieurs climats est fort souhaitable car il apporte plus de diversité au MD et aux joueurs.

La variété des climats vous permet présenter tous les spécimens de vie humaine, et monstrueuse, aux personnages aventureux. Elle vous offre aussi plus de créativité en ce qui concerne les civilisations, les sociétés et les cultures.

Ecologie : Tant de monstres sont des grands prédateurs qu'il est difficile de justifier leur existence à proximité les uns des autres. Dans les décors de donjons, il est possible d'en placer certains en *stase* ou de les maintenir magiquement en vie en supprimant la faim, mais qu'en est-il dans les terres sauvages ? Comment les populations humaines et humanoïdes peuvent-elles également survivre ? Le premier maillon de la chaîne de survie est la végétation, les cultures céréalières en ce qui concerne les habitants. Des populations importantes dans des zones arables réduites doivent bénéficier d'une végétation abondante. Les troupeaux d'animaux qui s'en nourrissent entretiennent un grand nombre de prédateurs. Considérez aussi les récits concernant beaucoup des bêtes les plus fantastiques et effrayantes : que mangent les dragons ? Des humains, bien sûr ; des vierges en particulier ! Les dragons tuent énormément, mais ils ne semblent pourtant pas manger tant que cela. Les ogres et les géants apprécient la chair fraîche des élevages et des habitants, mais les plus intelligent élèvent au moins eux-mêmes leur propre cheptel pour avoir toujours une marmite pleine.

leur personnage. Vous devez être prêt à la justifier et voici quelques suggestions.

Certaines formes de végétation se développent à une vitesse phénoménale, (les racines et les tubercules, les plantes vertes ou les céréales) de par le monde. Une ou plusieurs de ces cultures permettent la survie de nombre de lapins, de troupeaux, de cochons sauvages, d'hommes ou tout ce que vous désirez ! La végétation pousse grâce à une substance nutritive du sol (peut-être un élément inconnu sur notre Terre), voire aussi certaines radiations du soleil (avez-vous remarqué la légère différence de couleur avec le nôtre... ?). Il est également conseillé d'y inclure une ou deux espèces d'herbivores dont la reproduction est prolifique et les besoins en nourriture minimes. Avec tous ces artifices et quelques précautions dans la dissémination des monstres au cœur des terres sauvages, vous donnerez satisfaction à tout le monde, sauf peut-être le joueur le plus pinailleur (qui, de toute manière, ne devrait sans doute pas participer à un jeu d'aventures fantastiques) !

De la même manière, les donjons doivent être équilibrés et justifiés, ou bien improbables jusqu'à l'excès, fruit d'une entité surnaturelle qui entretient le fonctionnement de l'ensemble (ou du moins a tout mis en branle avant que quelqu'un - quelque chose ? - d'autre l'arrête). Quoi qu'il arrive, ne permettez pas aux exigences du "réalisme" ou de l'imaginaire impossible de détériorer votre univers. Climat et écologie sont uniquement des rappels à la prudence et la modération !

HABITANTS TYPIQUES

La majorité des individus rencontrés lors d'une aventure dans une région habitée (cité, ville, village, ou le long des routes qui sillonnent la campagne) se compose de gens du peuple, sans aucune profession telle que les aventuriers l'entendent? ni facultés particulières aux clercs, guerriers, magiciens, ou voleurs. Il s'agit tout simplement de gens normaux (selon votre propre définition de la normalité, bien sûr). Lorsque vous avez affaire à certains d'entre-eux, il est conseillé d'appliquer les facteurs suivants :

Classification générale	PdV	Capacités de combat
sédentaire, féminin	1-3	-3
sédentaire, masculin	1-4	-2
actif, féminin	1-4	-1
actif, masculin	2-5	niveau 0
travailleur, féminin	2-5	niveau 0
travailleur, masculin	2-7	niveau 0

Les occupations **sédentaires** sont celles où l'individu n'exerce aucune activité physique (scribe, fonctionnaire, etc).

Les occupations **actives** sont celles qui impliquent moult déplacements et activité tel que servante, charpentier, etc.

Les **travailleurs** sont ceux qui exercent des professions fatiguantes comme des travaux de la ferme, de la mine, etc.

CLASSE SOCIALE ET RANG DANS LES REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS

Il n'existe pas de tableau de détermination aléatoire du statut social d'un personnage dans cet ouvrage. Tout simplement parce qu'un tel tableau ne vous offrirait que peu (ou pas du tout) de renseignements utiles ou imposerait des limites à votre liberté de manœuvre dans le développement de l'environnement de votre campagne. S'il ne vous indique que le minimum de façon à ne pas vous imposer une structure sociale, son contenu n'a aucun intérêt. Si ce tableau indique des rangs, il présuppose en fait que vous les avez inclus dans votre campagne, alors que vous pouvez très bien ne pas les désirer. Il existe des dizaines de formes possibles de gouvernement, chacune avec une grande variété de classes sociales, de castes ou de rangs. Leur sélection est votre entière prérogative. Bien que ce jeu soit vaguement basé sur la technologie, l'histoire et les mythes de l'époque féodale européenne, il contient aussi des éléments originaires de l'Antiquité et des périodes plus récentes, ainsi que des mythologies développés par de nombreux auteurs. Avec ces limites, toutes sortes de sociétés et de cultures peuvent exister et rien n'impose qu'elles soient d'origine moyen-âgeuse. Dans le magazine **DRAGON** (nº 25, vol 3, nº 11, mai 1979) est paru un de mes articles qui souligne ce précepte et inventorie un certain nombre de gouvernements que peut utiliser un MD dans sa campagne. En fait, la totalité ou une partie (voire même aucun) d'entre eux sont à même de faire leur apparition dans n'importe quelle campagne. Pour aider l'arbitre harassé de tous côtés, j'ai dressé à nouveau cette liste. J'y ai ajouté une autre, se rapportant aux titres de noblesse (ou des autorités) dans différentes cultures médiévales, dans la mesure où les MD préfèrent généralement baser leur campagne sur ce type de société et peuvent s'inspirer de faits historiques pour les besoins du jeu.

Une fois les structures sociales et les cultures créées pour votre campagne, vous pouvez trouver utile ou non d'assigner des classes sociales, des rangs ou des castes aux personnages. Votre société sera-t-elle de nature héréditaire ? Sera-t-elle dirigée uniquement par les hommes ? Les femmes ? Les deux, de manière égale ? L'ainé est-il le seul à hériter ? Le legs d'un bien se fait-il en faveur d'un seul individu ? La décision d'une forme de gouvernement et d'une culture peut fort bien conditionner l'ensemble de la structure sociale de la nation, de l'état, ou de la ville en question. Imaginons la structure sociale d'une aristocratie non héréditaire. Les membres de la classe dirigeante sont ceux qui ont servi dans l'armée, possèdent des terres de 50 hectares ou plus et payent au moins 10 po d'impôts par an sur leurs revenus. On peut ne pas insister sur la propriété foncière pour les marchands et les commerçants dont l'activité est telle qu'ils acquittent plus de 20 po d'impôts. Quoi qu'il arrive, les aristocrates sont les seules personnes éligibles pour un poste administratif ou un commandement militaire. Les sénateurs choisis dans leurs rangs, rédigent les lois et légifèrent en général. Les anciens sénateurs peuvent être élus pour différents mandats dans les tribunaux. Les anciens officiers de carrière se voient confier, par vote sénatorial, le maintien de la paix et de l'ordre dans toute la contrée.

La majorité des citoyens de cet état sont de petits propriétaires terriens, des marchands et des travailleurs. Ils fournissent la nourriture, les marchandises et le labeur indispensables à la stabilité de l'économie. Ces gens sont par ailleurs obligés de servir dans l'armée et, s'ils s'y distinguent, se voient attribuer des terres ou des appointements qui les élèvent au statut d'aristocrate. Bien sûr, le zèle, le mariage ou d'autres solutions encore, peuvent entraîner la progression sociale. Une minorité d'individus sont réellement des esclaves : les criminels et les prisonniers de guerre. Un grand nombre de travailleurs acceptent le servage pour une durée déterminée et d'autres doivent de la même manière rentrer en apprentissage, dans l'espoir de gagner un jour suffisamment d'argent pour devenir acheter des terres ou devenir eux-mêmes de riches marchands ou artisans.

Dans une telle société, les aventuriers se recrutent parmi les plus jeunes rejetons de l'aristocratie, ceux qui hériteront de peu et ne désirent pas perdre leur statut privilégié. Certaines personnes aventureuses, qui aspirent à faire partie de l'aristocratie grâce à leurs succès, peuvent être originaires de la classe moyenne. Très peu, voire même aucune, proviennent des couches laborieuses de la société (travailleurs et serfs). Assigner une classe sociale au PJ dans une telle société n'a que peu d'intérêt, à moins que vous n'ayez également imaginé diverses rivalités entre les classes.

Avec ce bref exemple en tête, il est facile de comprendre combien il est futile de créer à l'aveuglette un "tableau de naissance", basé sur une forme de noblesse héréditaire pseudo-médiévale, qui pourra n'avoir aucune signification au sein des états de votre campagne. De plus, l'utilisation de tels éléments doit être envisagée avec précaution, même si votre campagne possède une société qui correspond à ces classes sociales et ces rangs. Croyez-vous vraiment que l'un de vos personnages doive être le fils héritier d'un noble important ou d'un dirigeant? Dans ce cas, pourquoi part-il à l'aventure? Où sont ses gardes, ses serviteurs? Son père est-il au courant de ses actes? Pourquoi permet-il alors à l'héritier de son titre et de ses propriétés de risquer sa vie d'une façon aussi stupide? De la même manière, la préséance et l'ordre de ces tableaux sont-ils logiques? Existe-t-il des fonctions qui n'appartiennent pas à une société féodale? Y-a-t-il des classes qui soient contradictoires, anachroniques ou dénuées de sens? A moins de tailler sur mesure votre environnement pour accommoder ces tableaux, il est probable qu'il ait une trop grande proportion de "oui" dans ces réponses. Le seul verdict intelligent est pour chaque MD d'assumer la responsabilité de décider si les distinctions d'entre les classes représentent un élément vital de sa campagne. Dans ce cas, le MD doit alors se charger de créer ses propres tableaux de naissance, à la fois logiques et basés sur la culture, la société et la forme de gouvernement en vigueur au sein de l'environnement en question. Il s'agit là indiscutablement d'une tâche ardue. Les arbitres qui manquent de temps trouveront plus approprié d'utiliser un des nombreux scénarii de campagne disponibles dans le commerce. Ils pourront bien entendu y ajouter des retouches personnelles, tant en se basant sur les données culturelles et sociologiques qu'ils contiennent.

Même dans ces univers "tout-préparés", vous pouvez, ou non, y inclure immédiatement le concept de classe sociale pour les PJ. Par exemple, ma propre campagne du **FAUCON-GRIS** suppose que tous les personnages (à moins d'en décider personnellement autrement) sont des hommes libres ou des gentilshommes, ou peuvent, dans le pire des cas, se présenter comme tels en toute sécurité (notez que l'usage du masculin/humain est générique; je n'apprécie pas les termes de *créatures libres* et *gentilsêtres*!) Les conséquences d'activités hors du commun peuvent être (ou l'ont déjà été) l'anoblissement ou la progression sociale de certains. Tout ceci a été conçu avec précision pour récompenser les personnages qui réussissent dans leurs

entreprises et leur permet une plus grande liberté de mouvement et l'assurance d'une aide efficace dans certains royaumes. Mais, sous certaines conditions, cela leur a aussi valu l'inimitié d'autres. Après ces suggestions, examinez les listes des formes possibles de gouvernement et des titres de noblesse ou officiels.

Formes de gouvernement :

AUTOCRATIE - gouvernement qui repose sur le pouvoir absolu d'une personne unique, caractérisé par exemple, par un empereur héréditaire.

BUREAUCRATIE - gouvernement par ministère, la direction en étant assurée par les ministres et conduite par leur administrateur en chef.

CONFÉDÉRATION - gouvernement dirigé par une ligue de reeprésentants sociaux (éventuellement diversifiés) et conçu pour promouvoir pour le bien de chacun.

DÉMOCRATIE - gouvernement par le peuple, c'est-à-dire le corps établi des *citoyens*, soit directement, soit au travers de représentants élus.

DICTATURE - gouvernement dans lequel l'autorité finale repose dans les mains d'un chef suprème.

FÉODALITÉ - gouvernement de nature féodale où chaque couche de l'autorité détient son pouvoir de celle qui la précède et jure allégeance.

GÉRONTOCRATIE - gouvernement réservé aux anciens ou aux plus vieux.

GYNOCRATIE - gouvernement réservé uniquement aux femmes.

HIÉRARCHIE - gouvernement de nature typiquement religieuse et généralement similaire à la féodalite.

MAGIOCRATIE - gouvernement réservé aux seuls magiciens professionnels.

MATRIARCAT - gouvernement réservé aux femmes les plus âgées, quelles que soient les structures sociales existantes.

MILITOCRATIE - gouvernement dirigé par les chefs militaires et les forces armées en général.

MONARCHIE - gouvernement par un souverain unique, le plus souvent héréditaire, qu'il s'agisse d'un monarque absolu ou limité dans ses pouvoirs (comme les souverains britanniques, auxquels sont imposées les restrictions de la "Magna Carta").

OLIGARCHIE - gouvernement par plusieurs dirigeants (le plus souvent absolus) sur un pied d'égalité.

PÉDOCRATIE - gouvernement par les instruits, les savants et les lettrés.

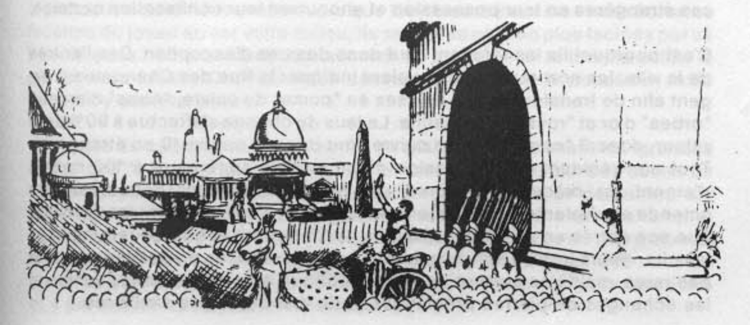
PLOUTOCRATIE - gouvernement par les riches.

RÉPUBLIQUE - gouvernement par les représentants d'un électorat établi, qui dirigent au nom des électeurs.

THÉOCRATIE - gouvernement selon les lois divines, c'est-à-dire par le représentant direct de la divinité.

SYNDICRATIE - gouvernement par un corps de syndics, chacun d'eux représentant un groupement d'intérêts financiers.

Cette liste n'est pas aucunement exhaustive et vous avez toute liberté d'utiliser d'autres formes, ou même d'en inventer, en fonction des besoins de votre propre campagne.



Titres de noblesse et de royauté (Europe du Nord) :

Empereur/Impératrice			
Roi/Reine			
	Archevèque		
Duc/Duchesse		Pfalzgraf	
Prince/Princesse		Herzog	
Marquis/Marquise		Margrave	
Comte/Marquise		Graf	
	Evèque		
Vicomte/Vicomtesse		Waldgraf	
Baron/Baronne			
	Abbé		
Baronet		Freiherr	Seigneur
Chevalier		Ritter	
	Prieur		

Les chevaliers sont des pairs non héréditaires. Leur préséance (ou leur importance) dépend beaucoup de l'ordre auquel ils appartiennent. Les officiels de la cour font souvent partie de la noblesse. Pour plus de détails, reportez-vous aux explications relatives à la *préséance* dans une bonne encyclopédie ou dans le chapitre approprié du **MONDE DE FAUCON-GRIS** (TSR).

Titres de noblesse et de royauté (Asie) :

	Padichah	Maharaja	Kha-Khan	
				Tarkhan
Sultan	Chah	Rajah	Ilkhan	
Dey	Calife			
Bey			Orkhon	
Bashaw				
Pacha				
Emir	Amir		Khan	
	Cheikh	Nabab		
	Malik			

Vous pouvez trouver intéressant de mélanger les titres, d'en inventer et de placer le tout dans la campagne que vous avez imaginée en fonction de tout ceci. Des recherches historiques peuvent être fructueuses, ainsi qu'un dictionnaire de synonymes.

STRUCTURES SOCIALES DE LA VILLE ET DE LA CITÉ

Les cités et les villes ont de tous temps attiré les individus indépendants et libre-penseurs, dans le mesure où elles offrent plus de possiblités de mener de tels styles de vie, même au sein de la communauté (relativement intolérante) du moyen-âge. Peu de nobles et de gentilshommes du rang de chevalier y habitent. Leur structure sociale peut se définir de la façon suivante :

Classe supérieure : nobles, gentilshommes, les marchands les plus riches et la plupart des maîtres de guilde importants, d'où proviennent les dirigeants et les législateurs de premier plan.

Classe moyenne : marchands et maîtres de guilde avec des maîtres artisans et équivalents pour maintenir l'équilibre. Les officiels de faible importance en sont originaires.

Classe inférieure : commerçants, travailleurs, compagnons et tous les autres formant la classe inférieure. Le conseil des communs en est composé.

Ce qui donne à un gouvernement typique d'une cité médiévale la structure suivante :

MAIRE, MAGISTRAT OU BOURGMESTRE : charge très souvent attribuée à vie uniquement aux membres de la classe supérieure.

Les CONSEILLERS, BOURGEOIS OU DÉPUTÉS sont choisis parmi la classe supérieure pour remplir les charges majeures sous les ordres du maire ou équivalent. La direction militaire et judiciaire leur incombe probablement.

Les CONSEILLERS sont élus par la classe moyenne. Les fonctionnaires de police, des douanes et des impôts proviennent tous aussi de cette classe moyenne.

Les MEMBRES DU CONSEIL des communs sont probablement choisis aussi bien par les membres des classes supérieure et moyenne que par ceux, libres, de la classe inférieure. Les fonctionnaires subalternes en sont originaires et leur rôle se borne à conseiller ou à remplir des tâches administratives.

La police d'une ville ou d'une cité se compose en partie de citoyens-soldats, de la garde municipale et de la milice qui ne sont appellés que dans les situations les plus graves. Les autres soldats (l'immense majorité dans la plupart des cas) sont des mercenaires dont on a loué les services. Dès qu'une armée est levée, les dirigeants de la ville sont susceptibles d'en prendre la tête avec l'assistance de capitaines mercenaires. Elle est formée à la fois de troupes enrôlées dans la cité et des mercenaires. (**Note** : de telles forces peuvent être d'une ampleur considérable au combat, ainsi qu'on le constate dans l'histoire de Londres ou celle de la Ligue Hanséatique.)

ECONOMIE

Nul doute que les prix et les coûts du jeu soient basés sur une économie inflationniste, où l'afflux soudain d'or et d'argent a fait s'envoler tous les prix bien au delà de la valeur normale des marchandises. La raison en est simple. Une campagne active ammène très certainement un flot constant de richesses dans le lieu qui sert de base aux aventuriers après leurs escapades couronnées de succès au cœur des donjons ou des terres sauvages. Si l'économie reflétait fidèlement la période médiévale en Angleterre (où les pièces de cuivre et d'argent sont courantes et l'or rarissime), un tel apport d'argent frais (même en cuivre et en argent) provoquerait une spirale inflationniste. Cela nécéssiterait une réévaluation permanente des prix et une augmentation proportionnelle des trésors pour conserver l'équilibre. Si on suppose qu'un niveau quasi-maximal est atteint, l'économie peut plus ou moins se stabiliser et le MD n'a plus qu'à modifier les coûts que pour les produits fortement demandés ou rares (armes, huile, eau bénite, hommes d'armes, etc.).

Les systèmes économiques des endroits éloignés des zones d'activités de la campagne peuvent être basés sans problème sur une base de moins grande richesse, mais uniquement tant que le flot du butin n'arrive pas jusqu'à eux. Bien qu'il soit possible de réduire le montant des trésors en ces lieux jusqu'à un certain stade pour les préserver de l'inflation galopante, quel magot de dragon, par exemple, ne contient ni or ni gemmes? Il est simplement plus héroïque pour les joueurs que leurs personnages arborent des bourses pleines d'or au lieu de pièces de cuivre. L'épopée fantastique est faite de butins composés de fortunes et de rançons de roi gagnés par l'astuce et la bravoure avant d'être perdus en un clin d'oeil de diverses façons (vol, jeu, débauche, cadeaux, corruption, etc.). La "réalité" que les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** cherchent à créer par le truchement du jeu de rôle est celle des héros mythiques comme Conan, Fafhrd et le Souricier Gris, Kothar, Elric et leurs sembables. Quand on parle de trésor, il est plus enthousiasmant pour les participants de savoir qu'il s'agit véritablement d'un TRESOR!

Vous pouvez, bien sûr, ajuster tous les prix de la manière qui convient pour votre propre univers. Restez attentif aux effets de ces changements sur la participation et l'équilibre du jeu des joueurs. Si des conséquences négativees apparaîssent, il est préférable de revenir au système d'origine. Il est fantastique et de proportions héroïques de façon à aller de pair avec le jeu.

DROITS DE DOUANE, COTISATIONS, DROITS, TAXES, IMPÔTS, DÎMES ET PÉAGES

Quelle société peut exister sans revenus? Et quel est le meilleur moyen de les assurer sinon que la taxation... Tous les noms utilisés dans le titre de ce chapitre sont synonymes d'*impôts,* mais si les noms changent, il est possible que la populace ne prenne pas ombrage d'avoir à payer et payer et encore payer...

Il est important dans la plupart des campagnes de retirer aux PJ tout leur argent excédentaire et la taxation reste le meilleur moyen d'y parvenir. La forme et la fréquence des prélèvements est fonction du lieu et de sa structure sociale. Des *droits de douane* sont habituellement payés sur les marchandises importées dans un pays ou une région, aussi, des fourrures, tapisseries, etc., amenées dans un ville pour y être vendues y sont sujettes. Les *cotisations* sont des sommes versées pour appartenir à une corporation particulière ou pratiquer un métier. De plus, elles peuvent être utilisées lors du change des monnaies, pour permettre de transformer des pièces étrangères en argent de moindre valeur en vigueur dans le royaume. Les *droits* peuvent être levés pour n'importe quelle raison, par exemple l'entrée dans une ville pour tous ceux qui n'en sont pas citoyens. Les *taxes* sont similaires aux droits de douanes, mais elles ne s'appliquent qu'à l'achat de certains objets (comme une surtaxe) ou encore sur des marchandises qui ne sont pas assujetties aux droits de douane. Les *impôts* sont versés par les habitants et les citoyens de la municipalité et comprennent les sommes indispensables à l'entretien des routes, des rues, des murs, des portes, ainsi que toutes les dépenses administratives et autres. L'imposition n'est pas forcément annuelle, car des impôts spéciaux peuvent être levés dès que le besoin s'en fait sentir, en particulier sur les ventes, les services et les étrangers en général. Les *dîmes* sont principalement des impôts religieux, bien que rien n'interdise dans une cité de mêler le séculier au sacré. Ainsi, une dîme peut être prélevée sur toutes les sommes introduites par n'importe quel résident. Les fonds sont versés à l'organisation religieuse soutenue par la communauté ou à une autre choisie par le joueur (à vous de décider). Bien entendu, ces organisations doivent payer de très lourds impôts à moins d'être officiellement reconnues par la municipalité. Les *péages,* pour conclure, sont des sommes déboursées pour l'utilisation d'une route, d'un pont, d'un bac, etc. Leur montant est proportionnel au nombre de personnes, d'animaux, de chariots, voire même des matériaux transportés.

Si le Gentil Lecteur pense que les impôts qu'il paye habituellement exercent une ponction importante sur ses revenus, que dire alors de la populace de l'Europe médiévale... Elle devait s'acquitter de toutes les taxes énoncées cidessus, avec des péages très fréquents. Et ceux qui tentaient d'y échapper par des chemins détournés risquaient la confiscation pure et simple de leurs biens avec une amende et éventuellement une peine d'emprisonnement à la clef. Chaque nobliau levait une capitation, les municipalités imposaient et le souverain était le pire de tous (les marchands se réunissaient éventuellement et formaient des associations pour se protéger contre un tel vol organisé, mais les paysans et autres membres de basses couches de la société ne pouvaient que se révolter et rêver à des jours meilleurs). Le troc était très répandu en raison de la rareté des pièces sonnantes et trébuchantes. Par contre, dans un univers fantastique, on brasse des sommes gigantesques de métaux précieux, aussi levez des impôts et des prélèvements en rapport avec les gains des joueurs. Voici un exemple de système qui peut vous aider à concevoir le vôtre.

La ville prélève 1% de droits sur toutes les marchandises ordinaires qui en franchissent le seuil pour y être vendues : nourriture, vêtements et peaux, bétail, matières premières et produits manufacturés. Les étrangers doivent s'acquitter de ces droits, mais au double du tarif (2%). Les marchandises de luxe et précieuses (vins, spiritueux, fourrures, métaux comme le cuivre, l'or, etc., joyaux et équivalents) sont en plus frappées d'une taxe de 5% si elles sont destinées à la vente. Des formulaires sont alors fournis à la personne qui les déclare (sans quoi la vente est illégale). Le droit d'entrée dans la ville est égal à 1 pièce de cuivre par tête (homme ou animal) ou par roue pour les citoyens, 5 pc pour les non-citoyens sauf s'ils possèdent un passeport officiel permettant l'entrée gratuite (le corps diplomatique bénéficie d'une immunité face aux droits de douane et d'entrée en ce qui concerne les biens personnels et possessions). Les impôts sont versés annuellement par personne : 1 pc pour les paysans, 1 pa pour les hommes libres et 1 po pour les gentilshommes ou les nobles. Les étrangers sont fréquemment contrôlés et doivent montrer une preuve du paiement. S'ils ne l'ont pas sur eux, ils doivent s'en acquitter à nouveau. De plus, une taxe à la vente de 10% est appliquée à tous les étrangers, mais ceux-ci ne sont pas concernés par les taxes de services. La religion n'est pas régulée par la municipalité, mais toute personne recherchant les services d'une organisation religieuse doit payer la dîme. Enfin, plusieurs péages sont installés sur les routes qui partent et arrivent à la ville, y compris bien entendu celle qui mène au donjon.

Les citoyens sont imposés de 5% de la valeur de leur propriété en compensation des frais d'entretien de la ville. Cette somme est perçue annuellement. La citoyenneté peut être obtenue par des étrangers après un mois de résidence en ville et le paiement de 10 po (sans compter les multiples pots-de-vin).

La ville n'encourage pas l'utilisation des devises étrangères. Les marchands et les commerçants doivent payer une amende de 5% sur la valeur des pièces étrangères en leur possession et encourent leur confiscation certaine.

C'est pourquoi ils les refusent sauf dans des cas d'exception. Dès l'entrée de la ville, les non-résidents se voient indiquer la Rue des Changeurs d'Argent afin de transformer ses devises en "coms" de cuivre, "nobs" d'argent, "orbes" d'or et "royaux" de platine. Le taux de change s'effectue à 90% de la valeur, donc 9 "communs" en cuivre sont donnés contre 10 pc étrangères. Tout non-résident en possession d'une somme supérieure à 100 nobles d'argent en pièces étrangères doit automatiquement débourser une amende équivalente à 50% de leur valeur totale, à moins qu'il puisse prouver que son entrée en ville date de moins de 24 heures et qu'il se rendait chez les changeurs lors de son arrestation. Les transactions en gemmes ne sont pas rares, mais une surtaxe de 10% s'applique également sur les ventes et les échanges de pierres précieuses et de marchandises similaires.

PLACEMENT ET GROUPEMENT DES MONSTRES

En tant que créateur d'un environnement, vous allez devoir consacrer un temps considérable à la mise au point de la population et la répartition des monstres, tant dans les donjons, les contrées sauvages que les zones urbaines. Il vous est fortement recommandé de développer un schéma général concernant à la fois la population et l'habitat. Cela ne signifie pas qu'un mélange aléatoire de monstres ne doit pas être utilisé, en se bornant à choisir les créatures présentes à partir de divers tableaux classifiés par niveau de risque qu'elles présentent. Cette méthode fournit un type de campagne assez amusante avec une atmosphère digne de "Disneyland", mais le jeu devient difficile à long terme car l'ensemble manque de rime et de raison. Il devient aussi de plus en plus complexe pour le MD d'extrapoler de nouveaux scénarii, sans parler de la conception pure et simple. Par conséquent, il est préférable d'utiliser cette technique de génération de population aléatoire que dans certains endroits, *et même alors, de ne pas le faire gratuitement*. En voici brièvement les raisons.

En général, un groupe de monstres choisit son habitat pour une raison logique. L'environnement lui convient et l'équilibre naturel est respecté. Des créatures désagréables pullulent dans certains endroits en raison des efforts d'un personnage afin de protéger sa forteresse, de l'influence d'une puissante force maléfique ou bénéfique, etc. Sauf dans le dernier cas, lorsque des aventuriers (vos personnages joueurs, leurs compagnons d'armes et serviteurs) se rendent dans un endroit et commencent à massacrer les créatures qui y vivent, celui-ci est débarrassé des monstres.

Vu la lenteur du déplacement naturel des monstres, il n'y aura donc aucune migration immédiate vers une région dépeuplée, à moins qu'une quelconque puissance la repeuple ou qu'une population excédentaire non loin de là ne tire avantage de cet habitat récemment libéré. Le nettoyage réel d'un endroit (donjon ou territoire à l'air libre) peut demander plusieurs expéditions et une somme considérable d'efforts, et peut-être même une petite bataille ou deux (avec des centaines de créatures de chaque côté). Mais lorsque tout est terminé, les monstres ne vont pas réapparaître par magie, pas plus qu'il soit probable que d'autres créatures investissent ce lieu dépeuplé dès le lendemain.

Quand le personnage joueurs commencent leurs carrières d'aventuriers, ils supposent au prime abord qu'ils sont les plus agressifs de la région, en ce qui oncerne les personnages bien entendu. C'est probablement vrai.

Il existe inévitablement d'autres gens dans la région et beaucoup sont sans doute de plus haut niveau et plus à même de combattre les monstres que les nouveaux PJ. Le jeu présuppose toutefois qu'ils ont d'autres occupations, qu'ils ne font preuve d'aucun désir de courir les risques inhérents aux expéditions et qu'ils permettent donc de bonne grâce aux personnages de braver les hasards de l'aventure. Si les PJ qui font le sale boulot sont victorieux, la région sera débarrassée des monstres et les PNJ seront les premiers à en bénéficier. Pendant ce temps, les personnages joueurs, en tant qu'aventuriers, se rendent automatiquement dans une zone infestée de monstres pour éliminer avec efficacité la menace potentielle qu'ils représentent pour l'ordre établi. L'analogie entre cette situation et celle des cowboys/législateurs du "far-west" n'est pas inappropriéee. Dans certains cas, les personnages vont construire une forteresse qui aidera à maintenir la stabilité dans la région, devenant ainsi part intégrante de l'ordre établi. Votre environnement peut effectivement favoriser ce type de "défrichage" et d'interaction si vous mettez la politique dans votre campagne. La dépopulation et le départ vers des terres vierges, prônes au déi, présentent la plupart du temps de nombreux avantages.

En tant que MD, vous aurez probablement un certain nombre d'aventures différentes et passionnantes en donjon, en extérieurs et même en ville, qui seront imbriquées dans le cœur de l'environnement. La dépopulation d'une région signifie simplement que les joueurs doivent se rendre dans un endroit nouveau, intéressant pout eux car il est *différent* du précédent, amusant pour vous car vous pouvez confronter les PJ à de nouveaux défis et de nouvelles idées. La variété, après tout, est aussi le piment de l'existence au sein des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**! Elle devient particulièrement intéressante pour tous les participants dès qu'elle acquiert une signification dans l'ensemble. Alors que les joueurs examinent une à une les facettes du joyau qu'est votre milieu, ils seront de plus en plus facinés par sa beauté et sa complexité et souhaiteront en contempler la totalité selon la perspective idéale. Chacun d'eux désirera ardemment le posséder, mais aucun n'y arrivera jamais.

La variété du cadre est facile à mettre en place, en esquissant les grandes lignes de l'"histoire" de votre monde. Il vous suffit d'établir des bases de puissance, de créer des conflits, de répartir les créatures, de déterminer les frontières entres les états, etc. Ce système vous fournit une approche réfléchie, à défaut d'être complètement logique du point de vue de notre monde réel. La multitude des plans et des alignements n'a été créée que dans ce but, bien qu'elle serve aussi au renouvellement des endroits pour l'aventure et à provoquer aussi des conflits entre PJ.

Certains modules préparés peuvent être utiles dans le cadre de votre environnement et vous devez étudier leur inclusion à la lumière de votre schéma général. S'ils s'adaptent en douceur dans le diagramme de votre univers, utilisez-les sans réserve, mais modifiez-les systématiquement pour y inclure la touche personnelle de votre campagne afin que la symbiose soit parfaite. De la même manière, adaptez les monstres et la magie en proportion avec la logique de votre monde et la facette qui est concernée. Transformez librement les créatures sans perdre de vue l'équilibre. Les dés de vie, les classes d'armure, les attaques et les dégâts, les pouvoirs magiques et psi, tout est adaptable. Et une fois que les joueurs se seront habitués aux types les plus courants, intégrez quelques sosies pour les rendre un peu moins sûrs d'eux. Il est aussi conseillé d'inventer des créatures spécifiques à votre environnement. En tant que MD, vous êtes capable de tirer le meilleur parti de tout ceci après une dure expérience de quelques heures en compagnie de joueurs rapaces. Vous saurez alors comment ne pas concevoir des aventures ridiculement simples et résister à la tentation de créer un parfait tueur de personnages joueurs!

En guise de conseils supplémentaires, ce simple exemple de population et de placement suffit. Dans une région frontalière de collines et de jungles sauvages où peu d'humains sont installés, existe une bande de nains riches mais très menacée. Les nains, tout comme les humains sont en danger à cause de la présence d'une immense tribu d'orques. Ces derniers ont invité une quantité d'ogres à se joindre à eux car la résistance des nains et des humains au massacre et au pillage des orques leur a coûté nombre de guerriers. Les orques gagnent du terrain et des zones limitrophes retombent de plus en plus dans la sauvagerie. Et dans la campagne abandonnée et les mines désertées rôdent les féroces créatures de l'ombre. Un groupe de braves aventuriers arrive dans un petit village pour se rendre compte de la situation, car ils ont entendu que tout n'est pas pour le mieux dans la région. Avec un minimum d'aide, ils s'attaquent aux méchants en suivant une tactique par étapes, prenant garde à ne pas mettre le feu aux poudres et déclencher une guerre généralisée en apparaîssant trop puissants. Cet exemple vous permet de développer un placement logique et ordonné des forces principales des monstres, des modules et des complexes habitations diversifiés (villes abandonnées, temples etc.). Elle autorise aussi un mélange sans contrainte de créatures générées aléatoirement à placer ici ou là pour ajouter un brin de hasard et pimenter les affrontements avec des masses d'orques et d'ogres. Vous pouvez rendre la situation aussi complexe et variée que vous le souhaitez pour accommoder votre campagne et vos joueurs, Peut-être même y a-t-il un démon, un diable ou des prêtres mauvais et puissants derrière tout cela...

Vous devez préparer des feuilles où figurent les renseignements précis pour toutes les régions en extérieurs ou urbaines, au même titre que pour les niveaux de vos donjons. Une fois les monstres placés correctement, notez toutes les informations concernant "qui, quoi et quand" pour les remplacements. Le jeu présente plus d'intérêt pour les joueurs quand ils prennent conscience que les monstres ne poussent pas comme des mauvaises herbes en une nuit, que ce soit dans les donjons ou ailleurs. Une fois que tous les dragons d'une région ont été tués, il n'y en a plus! La probabilité pour qu'un autre passe par là en volant est virtuellement nulle.

La "frontière" se déplace et les courageux aventuriers doivent la suivre. Mais le déplacement peut se faire dans leur direction dans la mesure où des forces ennemies en veulent à la civilisation. Faites en sorte que cela ait une cohérence dans vos plans et votre campagne est assurée d'une longue vie devant elle.

PLACEMENT DES TRÉSORS MONÉTAIRES

Les richesses abondent; elles attendent simplement la main suffisament brave et forte pour les ramasser! Ce principe est à la base du jeu d'aventure fantastique. Pouvez vous imaginer Fafhrd et le Souricier Gris sans une riche récompense à gagner? Conan sans une bourse pleine de joyaux rares à subtiliser? Et n'existe-t-il pas des dragons avec d'immenses trésors? Des tombes regorgeant de richesses fantastiques et de gardiens terribles? Des géants avides avec un butin? Des mines de nains constellées de gemmes? Des lutins avec des pots pleins d'or? La liste est infinie!

Tout ceci, bien entendu, est vrai; mais le problème n'est aussi simple qu'il y paraît. Premièrement, il faut considérer la logique du jeu. En explorant, tuant des monstres ou semant des assaillants et obtenant des trésors, les personnages qui opèrent au sein d'un environnement accroissent leurs capacités et gagnent des niveaux d'expérience. Bien que les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** ne forment pas un jeu aussi simpliste que beaucoup d'autres en matière d'avancement, il s'appuie malgré tout sur le principe de l'*aventure* et donc de la réussite pour attribuer de telles récompenses aux personnages et à leurs compagnons d'armes, Il incombe donc au créateur du monde et à l'arbitre de la campagne, le Maître du Donjon, de suivre certaines directions et contraintes que lui imposent ces règles. Il doit les appliquer avec discernement en préservant l'esprit de l'ensemble pour le bénéfice de l'environnement de la campagne où elles sont mises en vigueur.

Un bref coup d'œil sur les points d'expérience nécessaires à un personnage pour avancer en niveau met en évidence un principe sous-jacent du jeu qui veut que la quantité de trésors que peuvent acquérir les aventuriers va grandissante au fur et à mesure qu'augmentent les niveaux d'expérience. Cela n'implique ou ne suggère absolument pas que les trésors les plus importants doivent représenter une valeur de plusieurs centaines de milliers de pièces d'or, du moins pas sous une forme facilement transportable, quoi qu'il arrive (ce sujet sera abordé plus loin). Nous devons avant tout et surtout nous intéresser au placement des petits trésors, appropriés aux étapes initiales d'une campagne.

Tous les monstres ne possèdent pas de trésor (et ne devraient pas en posséder)! Les TYPES DE TRÉSOR donnés dans le **MANUEL DES MONSTRES** représentent le summum qu'il est possible de trouver et supposent la présence du maximum de créatures pour le garder. Bien des monstres décrits comme possédant une forme ou une autre de richesse sont peu susceptibles d'en posséder. Il ne s'agit pas d'une contradiction dans les règles, mais un avertissement au MD, pour qu'il ne sait pas trop généreux! Tout trésor en possession de monstres faibles de bas niveau n'est que bagatelle comparé à ce que protègent nombre de créatures plus résistantes. Pour cette raison, lors de la répartition des trésors parmi les créatures qui habitent les niveaux supérieurs d'un donjon (ou équivalent) ou celles, plus modestes, qui errent en bandes dans les contrées sauvages, vous devez faire preuve d'équilibre. La majeure partie est composée de pièces de cuivre et d'argent et peut-être y aura-t-il un peu d'ivoire ou un objet de facture exceptionnelle qui vaudra bien quelques pièces d'or.

L'électrum doit être peu courant, l'or rare et rarissimes seront une pièce de platine ou une petite pierre précieuse! Le plus rare d'entre tous,le trésor parmi les trésors, l'objet magique est décrit plus loin (**PLACEMENT DES OBJETS MAGIQUES**). Si un groupe de créatures possède effectivement 11 po, un autre aura en sa possession 2000 pièces de cuivre et un troisième rien, à part quelques armes rouillées. Bien sûr, tous les trésors ne se composent pas de métaux précieux ou de substances rares. Une armure ne possède-t-elle pas une grande valeur? Que dire d'une réserve d'huile? D'une fiole d'eau bénite? D'armes? De provisions? D'animaux? Les niveaux supérieurs d'un donjon n'ont pas besoin d'être pleins à craquer comme une tirelire pour rapporter des trésors intéressants aux personnages joueurs intelligents.

La présence, ou l'absence, de trésor chez un monstre doit être justifiée. Le groupe de bandits a eu de la chance ces derniers temps et chacun des brigands possède encore quelques pièces de cuivre après avoir célébré l'événement tandis que leur chef a une petite somme de pièces d'argent dissimulée dans un coin, avec des armures récupérées, des armes et des fournitures diverses ou des animaux. Quelle bonne trouvaille en réalité! Les rats géants ne possèdent rien du tout, à part une morsure méchante et répugnante, mais les mille-pattes qui vivent dans un amas de mobilier brisé et pourri ont sonné le glas d'un aventurier peu précautionneux, quelques années auparavant. Son squelette est toujours visible, une main glissée dans les débris du nid. Hors de vue se trouve un bracelet en argent orné d'une agate, le tout valant 20 pièces d'or. Ainsi, les monstres intelligents, ou ceux qui sont attirés par tout ce qui brille, vont sciemment amasser des trésors. Les autres peuvent en posséder par hasard, en souvenir éventuel de parties de chasse, d'autodéfense, de comportement agressif ou autre.

Naturellement, des monstres sont infortunés au point de ne posséder rien qui ait la valeur, malgré leur ardent désir du contraire. Mais ces créatures *peuvent* connaître d'autres monstres (qu'elles haïssent et envient) possédant des richesses!

Dans des régions plus inaccessibles se trouveront des monstres plus résistants (que ce soit en raison de leur nombre ou de leur valeur individuelle n'a aucune importance). Ces créatures possèdent des trésors plus importants, du moins celles qui en ont. Le cuivre est remplacé par l'argent, l'argent par l'électrum, l'électrum par l'or. Les objets usuels qui peuvent être vendus avec bénéfice (les armes, les armures, etc.) laissent la place à des soieries, des brocards, des tapisseries, etc. Les épices et l'ivoire, les fourrures et les statues de bronze, le platine, les gemmes et les joyaux, débordent des profondeurs des donjons ou des places-fortes des contrées sauvages. Mais, prenez garde! Ceci n'est pas le signal de jeter des morceaux de trésors aux joueurs comme si vous étiez un avatar de Midas détestant tout ce qu'il crée en le touchant. Gardez toujours en tête l'effet que l'obtention de richesses considérables aura sur les joueurs et la campagne en général. Etudiez cet exemple :

Un couple d'ogres terriblement massifs, puissants et féroces, s'est installé dans une salle à la base d'un puits qui débouche plus haut sur la contrée avoisinante. De là, ils razzient la campagne et les donjons des environs. Ces créatures ont accumulé une richesse de plus de 2000 po mais évidemment pas sous la forme de deux gemmes de 1000 po chacune. A la place, elles ont amassé un assortiment de marchandises *de toutes sortes* dont la valeur totale est supérieure à ces deux milliers de nobles d'or (la monnaie locale). Plutôt que de préparer un trésor que les PJ victorieux peuvent aisément rassembler et transporter à la surface, vous augmentez le défi de l'aventure en le transformant en quelque chose que les ogres auraient naturellement amassé au fur et à mesure de leurs rapines. Un grand coffre en fer renforcé et verrouillé contient des pièces de cuivre et d'argent. Il y a aussi des pots en étain pour une coquette somme en argent. Un coffre en bois ouvragé, valant 100 pièces d'or à lui tout seul, renferme un collier d'argent finement travaillé qui coûte 350 po (incroyable!). La nourriture et les autres provisions disséminées çà et là peuvent s'échanger contre une autre centaine de nobles d'or et un des ogres porte une cape en fourrure mal tannée dont on peut néanmoins tirer 50 po. Enfin, plusieurs heaumes de qualités (utilisés comme gobelets), une bardiche et un espadon (avec la garde tressée de fil d'argent et le pommeau en lapis-lazuli pour tripler son prix) complètent ce trésor. Si les aventuriers triomphent des ogres, ils doivent identifier tous les objets de valeur et les transporter a la surface. Ce qui est abandonné sur place est emporté en un rien de temps par d'autres résidents du complexe souterrain, aussi les vainqueurs courageux sont devant une tâche difficile. Tout n'est pas terminé après avoir tout bonnement abattu quelques ogres...

De la même manière, le butin d'un dragon peut détruire une campagne, si le trésor de Smaug dans **BILBO LE HOBBIT** devait servir d'exemple à ce que doit contenir tel trésor. Mais pas pour le MD sage! Il placera quelques objets bien choisis et facilement transportables, d'autres plus délicats car difficiles à emporter et, pour couvrir le tout (ou plutôt en mettre en dessous et au dessus) des tas, des piles et des couches de pièces de cuivre, d'argent, etc. Il y aura une véritable fortune, mais même les joueurs les plus fûtés auront des difficultés à trouver le moyen d'en engranger la majorité, après avoir tué, assujetti ou mis en fuite le gardien. Bon nombre d'autres créatures avides attendent avec impatience la chance de se précipiter sur un trésor de dragon sans défense... Et les nouvelles vont vite. Qui restera en arrière pour protéger les pièces alors que le reste du groupe s'en ira pour se débarrasser de la majeure partie du butin? Sûrement pas les compagnons d'armes! Drôle de problème...

Dans le cas où la générosité s'emparerait de vous et que vous découvriez ensuite avoir, dans un moment de faiblesse, attribué trop de trésors aux joueurs, il existe des mesures à prendre pour rectifier les choses. Les personnages eux-mêmes peuvent devenir une source d'attrait pour d'autres à la recherche de tels trésors. Les dirigeants locaux en demandent une part, les prix augmentent pour ce que demandent ces nouveaux riches, etc. Tout ceci n'est pas fait pour pénaliser le succès. Il s'agit d'une abstraction logique de leurs actes, de les stimuler pour la suite de leurs aventures et de maintenir l'équilibre de la campagne. Ces règles veilleront à ce que les niveaux ne sont pas gagnés trop rapidement tant que vous accomplissez votre rôle de MD!

PLACEMENT DES OBJETS MAGIQUES

Tout comme il est important d'user de prévoyance et de discernement en plaçant des métaux précieux et d'autres objets aux mains de monstres ou de les dissimuler au cœur de donjons de contrées sauvages, le placement des objets magiques représente un problème sérieux. Leur éparpillement irréfléchi a entraîné la ruine de plus d'une campagne. Non seulement cela baisse la valeur de ce qui devrait être rare et précieux, mais cela octroit aussi aux joueurs un avancement qu'ils ne méritent pas et leur donne la possibilité de diriger et de contrôler tout ce qu'ils rencontrent. La faute en revient en partie à l'auteur de ces lignes, qui regrette profondément ne pas avoir consacré le temps et la place nécessaires dans **DONJONS & DRAGONS** pour souligner encore et toujours l'importance de la *modération*. Après tout, des objets magiques puissants étaient mentionnés dans les tableaux et la génération aléatoire ne les excluait pas du choix possible, aussi le MD inexpérimenté ne peut être tenu pour responsable pour avoir simplement suivi les indications contenues dans les règles. Si le tout avait été préfacé d'un avertissement pour faire preuve de précautions et de logique dans le placement ou la génération aléatoire d'objets magiques, si le but, l'esprit et la signification du jeu avaient été mieux expliqués, une grande partie du côté "distribution des prix" de ces campagnes aurait été étouffé dans l'œuf par les MD. La triste réalité veut que cela n'ait pas été accompli, et certaines campagnes ressemblent à des plaisanteries, un état de fait dont se moquent les bons MD (avec justesse, de prime abord), en raison de la stupidité des PJ avec des niveaux d'expérience astronomiques mais aucune réelle habilité au jeu. Ces personnages quasi-divins se vantent et se pavanent avec des pietores de serviteurs super-puissants, des dizaines d'objets magiques redoutables et des reliques qui les recouvrent comme s'ils étaient des sapins de noël décorés de guirlandes et d'ornements. Ces donjons-"récoltes" sont non seulement d'un ennui mortel pour la plupart des participants, mais aussi un véritable casse-tête pour leurs MD, car les règles du jeu ne sont pas conçues pour de telles éventualités (aucun adversaire de taille, aucune récompense, rien!) Bien entendu, un MD créatif peut développer un jeu en extrapolant l'original de manière à permettre de telles aventures, mais il s'agit d'entreprendre une tâche monumentale, aux résultats souvent passables, dans le meilleur des cas. Toutes les tentatives dont j'ai été témoin se sont uniformément soldées par des échecs.

Un autre risque auquel est confronté le Maître du Donjon est celui du "donjon -massacre". Ces campagnes sont une parodie de ce que doit être un jeu

LA CAMPAGNE (EXPANSION TERRITORIALE)

de rôle, car il n'y a aucun développement et aucun identification avec des personnalités de joueurs éduqués avec soin. Dans de telles campagnes, un arbitre sadique prend un plaisir malsain à tuer des hordes sans fin de PJ malchanceux avec des pièges mortels impossibles à éviter et des monstres horribles qui attentent les participants en embuscade dès qu'ils posent le pieds hors de leur maison. Seuls quelques uns de ces "donjons-massacres" survivent jusqu'à devenir abominables, car leurs participants se fatiguent vite de cette idiotie après quelques courtes tentatives de jeu agréable. Certains, avec de la chance, trouvent une autre campagne plus raisonnable, mais les autres, ne comprenant pas la perversion de la campagne de leur MD, abandonnent le jeu d'aventure et reviennent à leurs passe-temps d'avant **DONJONS & DRAGONS.**

Les REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS veulent éviter ces deux extrêmes. Ni la distribution, ni le massacre ne sont glorifiés dans ces règles. En fait, les MD qui cherchent ce genre de jeu sortent de leur propre chef des rangs des adeptes des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. Elles sont destinées non seulement à offrir le meilleur jeu d'aventure possible, mais aussi le meilleur arbitrage dans les campagnes. Le placement initial des objets magiques dans un donjon ou une contrée sauvage est un point de départ crucial pour une campagne. Dans ce cas, vous ne devez JAMAIS laisser la génération aléatoire vous obliger à inclure TOUT objet magique trop puissant. Quand des joueurs débutants de bas niveau sont concernés, cette restriction s'applique aussi au placement de n'importe quel objet magique. De plus, vous ne devez pas vous sentir obligé d'insérer ou même d'autoriser un quelconque objet dans votre campagne parce qu'il est mentionné sur les tableaux. Vous ne devez pas non plus permettre la multiplicité, voire même la duplication, des objets les plus puissants. Pour clarifier tout ceci, étudiez le développement d'une campagne comme suit :

En préparant l'environnement général de votre campagne, vous faite preuve de la plus grande précaution. Prenez en compte la situation de votre monde et le nombre des joueurs qui y seront actifs. Puis, choisissez quelques objets magiques dans les listes, proportionnés à l'environnement et aux personnages concernés. Par exemple : plusieurs potions, un parchemin contenant 1 sort, un bâtonnet, une paire de *bottes elfiques*, plusieurs flèches + 1 et une dague + 1. Dans la mesure où ces objets seront gardés par des créatures relativement faibles, vous ne devez permettre que des objets de puissance limitée. Les potions seront *soin*, *héroïsme*, *lévitation* ou équivalent. Le sort sur le parchemin sera de bas niveau, premier ou second. Si vous décidez que le placement d'un bâtonnet est approprié, assurez-vous que son gardien l'utilisera pour se défendre.

Quoi qu'il arrive, l'objet ne possèdera plus que quelques charges, avec un pouvoir qui ne devra pas être trop supérieur au niveau des personnages susceptibles de l'acquérir. Les *bottes* magiques seront portées par un habitant de l'endroit. Alors que les flèches risquent de ne pas être utilisées contre les aventuriers, la dague + 1 le sera. Avec toutes ces informations en tête, vous pouvez placer les objets magiques dans la campagne environnante ou le premier niveau du donjon (ou équivalent). Ne placez jamais plus d'un objet ou groupement d'objets (3 flèches, par exemple) par trésor. Les trésors magiques doivent être de 5 à 10 fois plus rares que les trésors monétaires, car il s'agit de la mise en place d'une première aventure.

Au fur et à mesure que la campagne s'étend et que les donjons augmentent en profondeur, vous ne devez pas relâcher votre attention quant au placement d'objets magiques choisis et équilibrés. Bien sûr, les objets sont plus puissants ou en plus grand nombre dams les niveaux inférieurs, mais ils sont proportionnels aux dangers encourus et aux capacités des participants. Certains sont utilisés machinalement par les gardiens et d'autres sont ingénieusement dissimulés pour échapper à la détection. De la même manière, quand vous définirez le vaste monde, à partir de la base de départ, vous devrez y placer des trésors et des monstres, certains avec de la magie. C'est vous, le MD, qui savez ce qui s'y trouve, dans la mesure où vous avez décidé de sa nature et l'avez placé ici dans un but précis, que ce soit pour l'évolution de la campagne, une tâche spécifique ou l'amélioration générale des PJ afin de leur permettre d'accroître les possibilités d'aventure car ils sont maintenant suffisamment expérimentés pour faire face à des dangers plus redoutables s'ils parviennent à s'équiper.

Dans les cas où un monstre rencontré par hasard est près de son repaire et que celui-ci, d'une façon ou d'une autre, contient un trésor, ne permettez pas aux dés d'entraîner votre campagne dans un désastre. Si le résultat indique un objet magique trop puissant, un autre dont vous n'êtes pas sûr, ou un que vous ne désirez pas inclure dans le jeu à ce moment, vous pouvez en toute liberté l'ignorer et relancer les dés jusqu'à l'obtention d'un tirage qui vous sied, ou bien choisir l'objet et informer les joueurs de ce qu'ils ont trouvé. C'est dans la nature humaine que de vouloir toujours améliorer sa position. Dans ce jeu, cela résulte dans la volonté des personnages joueurs d'acquérir toujours plus de richesses, de magie, de puissance, d'influence et de contrôle. Comme pour la majorité des choses dans la vie, la quête est souvent plus gratifiante que la possession. Pour maintenir l'intérêt et l'excitation, il doit toujours y avoir un but ou un projet nouveau. Il vous faut aussi garder à l'esprit que tout ce qui n'est pas gagné n'est pas apprécié a sa juste valeur et ce qui n'est pas mérité est souvent méprisé. Etre Maître du Donjon implique une grande responsabilité. Toutefois, si vous accomplissez cette tâche avec intelligence, imagination, ingéniosité et innovation, vous serez bien récompensé. Souvenez-vous en toujours en sélectionnant les objets magiques à placer dans les trésors...

EXPANSION TERRITORIALE DES PERSONNAGES JOUEURS

Quand les personnages joueurs atteignent des niveaux élevés, décident d'établir une forteresse et d'imposer leur loi à un territoire, vous devez avoir préparé des informations suffisamment détaillées pour le permettre. Vous devez posséder une carte à grande échelle montrant les endroits où pareille entreprise est possible, une description culturelle et sociale du secteur en question et de ceux qui le jouxtent. Il vous faut aussi préparer une immense somme de renseignements concernant ce qui vit (hommes et créatures) dans le lieu qu'a choisi et que va réclamer comme sien le personnage joueur. La majorité de ces informations vous sont fournies, sous une forme ou une autre, dans ces règles ou dans les divers aides de jeu disponibles dans le commerce. La culture et la société exactes sont de votre ressort, mais il existe bon nombre de guides pour même vous aider à les préparer.

Considérons que le joueur en question désire installer sa forteresse à environ 160 km d'une ville frontière, dans un site de collines boisées. Il vous demande alors s'il existe un lieu où il est possible de construire un petit château concentrique sur une hauteur surplombant une rivière. A moins qu'une telle topologie soit totalement étrangère à la région, vous lui répondez par l'affirmative. Vous lui donnez une carte de l'hexagone où cet endroit se trouve, ainsi que des 6 hexagones qui l'entourent. Le personnage joueur, ses compagnons d'armes et divers serviteurs doivent maintenant se rendre sur les lieux, les explorer, dresser une carte et faire commencer la construction.

Si vous n'avez pas d'ores et déjà préparé une carte à petite échelle de l'endroit, utilisez la méthode de génération aléatoire durant l'exploration du groupe. Ne tenez aucun compte des résultats qui ne vous semblent pas adéquats. Le joueur concerné et vous devez cartographier le secteur, à une échelle de 200 mètres par hexagone. Utilisez le temps réel pour simuler le temps de jeu durant l'exploration et la réalisation de la carte (quelque peu ennuyeux, mais nécessaire). Ne lancez les dés pour les monstres errants qu'une fois par hexagone, mais toute créature rencontrée qui n'est pas tuée ou mise en fuite restera sur les lieux sauf, bien sûr, celles qui volent au dessus de leurs têtes ou se déplacent sur ce territoire. Après avoir cartographié l'hexagone central et les six autres, des ouvriers peuvent venir pour commencer la construction du château.

En raison de la durée importante des travaux en temps de jeu, le personnage doit implanter une garnison sur le site pour assurer la sécurité de l'équipe et les progrès des travaux (il y a 1 chance sur 20 par jour qu'un monstre pénètre dans un des sept hexagones explorés par le personnage, à moins que le territoire en bordure du secteur reconnu soit patrouillé régulièrement).

Durant la construction, le personnage doit explorer et cartographier le territoire au delà des sept hexagones initiaux. Il est plus simple d'utiliser alors l'échelle habituelle de 1 mile par hexagone afin que, en tout, le personnage puisse reconnaître un hexagone complet de la carte de la campagne. Il y a BEAUCOUP d'hexagones de 1 mile dans l'hexagone de 30 miles d'une carte de campagne, aussi simulez les déplacements et les tirages de rencontres aléatoires comme lors d'une aventure en extérieur. Une fois de plus, les monstres rencontrés sont considérés comme vivant dans l'hexagone en question jusqu'à ce qu'ils soient tués ou mis en fuite. Par contre, une fois qu'un hexagone est "nettoyé" aucun autre tirage de rencontre n'est possible, excepté dans les circonstances suivantes :

(1) Une fois par jour, un tirage doit être effectué pour vérifier si aucun monstre ne s'est égaré dans un hexagone jouxtant des terres inexplorées non nettoyées.

(2) Une fois par semaine, un tirage doit être effectué pour vérifier si un monstre n'a pas pénétré au centre du territoire nettoyé.

Les monstres indiqués restent généralement jusqu'à ce qu'ils soient mis en fuite ou tués. Les modifications sont les suivantes :

(1) Placement et mise en évidence de crânes, carcasses, etc., pour décourager les créatures intelligentes et les monstres capables de reconnaître ces restes comme significatifs du sort, des créatures de l'endroit.

(2) Patrouilles régulières et puissantes, laissant une trace évidente de leur passage et détruisant avec agressivité tous les intrus.

(3) Communautés organisées dont la présence et la milice décourageront toutes les créatures, sauf les groupes organisés et certains monstres qui les attaquent.

En supposant que les activités idoines sont maintenues et que le château est terminé, le personnage joueur et son entourage peuvent alors s'installer dans la forteresse. En patrouillant régulièrement le territoire (sur une base hebdomadaire pour une patrouille générale et quotidienne pour des excursions localisées), le personnage ne doit vérifier qu'une fois par semaine la présence de monstres errants (voir **APPENDICE C : RENCONTRES ALÉATOIRES DE MONSTRES**) sur le tableau **Inhabité/sauvage**. Des tirages doivent être également effectués sur le tableau **Habité**. Si aucune route ne traverse le territoire, un seul de ces tirages est nécessaire par semaine. Dans le cas contraire, il faut en effectuer trois durant la même période (sur le tableau **Habité**). Ceci peut être profitable si les rencontres se font avec des marchands ou des pélerins, moins avec d'autres types...)

A partir du moment où le territoire possède un rayon de plus de 30 miles habités/patrouillés, seul le second tirage de rencontre est effectué et toutes celles qui sont défavorables sont ignorées (sauf une fois par mois). Ceci reflète le développement de la civilisation dans cette région et le recul des monstres habituels (des créatures commes les ankheg peuvent adorer un tel endroit et des bandits décider d'en faire leur territoire de prédilection). Comme auparavant, tout monstre qui n'est pas tué ou mis en fuite *s'installe* pour apprécier le secteur. Si des patrouilles frontalières et fréquentes ne sont pas maintenues, le territoire retourne à l'état sauvage, à moins que les régions environnantes soient toutes habitées et patrouillées. Dans ce cas, tous les monstres chassés de ces dernières viendront s'y réfugier.

Puisqu'il s'agit d'un jeu d'aventure fantastique, il n'est pas souhaitable que le territoire du PJ devienne paisible et sûr. Il doit toujours y avoir une chance pour qu'un monstre s'y aventure et menace le bien-être de ses habitants. Comment est-ce possible si l'endroit se trouve au cœur d'un puissant état? Les intrigues et les conflits localisés, bien sûr! Si le territoire d'un personnage joueur fait partie d'une nation, il y aura alors des voisins jaloux, des assassins, etc., pour le menacer. Dans ce cas, vous devez faire encore plus d'efforts personnels pour maintenir l'aventure et l'excitation dans le maintien du fief.

Dans les territoires gagnés sur les contrées sauvages, la "célébrité" de leur propriétaire va éventuellement s'étendre de façon à attirer des habitants vers la sécurité (?) de l'endroit. Ils commenceront à apparaître une fois que la forteresse sera achevée et que les patrouilles auront anihilé tout danger des environs. L'alignement de la population sera approximativement semblable à celui du personnage. Quand une rencontre aléatoire correspond parfaitement aux habitants potentiels de l'endroit en question, faites-les venir et s'installer, après avoir bien entendu prêté allégeance au personnage. Des villages et des hameaux s'établiront ici et là sur l'ensemble du lieu, tout d'abord autour du château, puis jusqu'à la lisière du territoire.

Une fois qu'ils sont civilisés et que la population y abonde (tout est relatif), ils peuvent devenir des centres d'activité (bonne, mauvaise ou autre). Cela signigie que ces territoires peuvent attirer plus de gens que ceux qui y vivent, des adversaires qui ont juré de les exterminer, d'être l'objet de razzias ou de raids de représailles, etc. Tout dépend des décisions alors entreprises (espérons-le) par le joueur formant des groupes d'action et agissant, mais, en dernier ressort, par vous-même en déclenchant une série d'événements qui auront des conséquences sur le territoire.

Les guerriers et les clercs sont les principaux promoteurs de nouveaux territoires. Les magiciens s'impliquent à un degré moindre dans de telles entreprises, car leur temps est très précieux. Le véritable avantage de l'expansion territoriale des personnages joueurs est l'enrichissement de votre environnement. Ces endroits deviennent des points de focalisation pour l'action au sein de la campagne s'ils sont convenablement utilisés et encouragés. Si les choses traînent en longueur, une menace inventée par le MD dans un territoire est certaine de les faire s'accélérer à toute vitesse.

Pour revenir à la construction de la forteresse, quand le personnage décide de la construire, il doit vous fournir une copie des plans de l'enceinte du château, son donjon et des constructions intérieures. Au même moment, vous pouvez lui donner toute liberté pour tracer une carte de l'endroit en question et de ses alentours. L'échelle la plus pratique est de 30 mètres par hexagone, ce qui permet de représenter un demi-mile sur une feuille. Avec cette copie, en main vous pouvez représenter les sièges ou toutes les autres attaques lorsqu'elles se produisent.

Si pour une quelconque raison, un joueur qui s'est installé abandonne la campagne, ou décide d'abandonner son personnage pour en créer un nouveau, vous pouvez prendre possession de l'endroit et l'utiliser comme bon vous semble selon votre campagne. A tous points de vue, l'expansion territoriale constitue donc un aspect fort souhaitable d'une campagne. Il ajoute des buts au jeu et fournit de longues périodes durant lesquelles le joueur peut participer de manière active à la direction de l'environnement qui entoure son personnage. Tout ceci avantage l'ensemble des choses, quels qu'en soient les conséquences à long terme.

PAYSANS, SERFS ET ESCLAVES

Dans une société féodale, nul autre que les gentilshommes et les nobles n'est autorisé à posséder des armes offensives, sauf celles réservées à la chasse. De ce fait, les épées, les lances, les masses, etc, sont proscrites. Dans les sociétés qui oppriment les classes inférieures, les serfs et/ou les esclaves sont encore plus mal traités que les paysans. Ils ne peuvent pas avoir d'arme ou quitter l'endroit où ils habitent (ferme, propriété, village, etc). Ils sont des biens meubles.

Les paysans, les serfs et les esclaves n'apprécient généralement guère ce traitement. Leurs révoltes parsèment l'histoire médiévale et antique. Tout personnage qui impose la paysannerie, le servage ou l'esclavage sur les habitants d'un endroit qu'il contrôle doit faire preuve de prudence pour se garder contre de tels soulèvements. Le peuple opprimé se révolte au minimum une fois tous les 5 ans. Si une faiblesse est remarquée, le soulèvement est immédiat. Les paysans exigent plus de liberté, de droits et moins d'impôts. Les serfs désirent acquérir le statut de paysans et les esclaves souhaitent simplement tuer leur ancien maître et s'enfuir quelque part où ils seront libres. Une description détaillée de ces révoltes n'est pas possible ici, mais vous ne devriez pas avoir trop de difficulté à les déterminer. La populace opprimée donne naissance à un guerrier pour chaque groupe de 5 personnes, dans la mesure où hommes, femmes et tous ceux capables de porter un couteau ou une massue se joignent aux combattants. Les armes et les armures (s'il y en a) sont grossières. Les troupes sont de niveau 0, de type paysans. Les capacités tactiques sont presque toujours nulles. Seule exception : si un groupe de mercenaires aide les paysans ou si certains esclaves ont une expérience militaire.

Si une révolte a lieu, le personnage joueur doit la réprimer aussi vite que possible. Si elle dure plus d'un mois, les révoltés accroissent leur expérience et leur organisation, acquièrent des renforts ainsi que des armes et des armures de meilleure qualité. De ce fait, pour chaque mois de révolte victorieuse, ajoutez 10 % à la population en colère, considérez que 10 % du total des combattants est équivalent à des hommes d'armes habituels avec une expérience du combat et en équipement et octroyez de meilleures capacités tactiques. Au bout de 6 mois, la rébellion devient une guerre civile et les révolutionnaires peuvent aligner sur le champ de bataille quelque chose qui ressemble à une force militaire régulière.

UN EXEMPLE DE DONJON

ECHELLE 1 carré = 3 M

ESCALIER MONTANT	TRAPPE
ESCALIER DESCENDANT	TRAPPE SECRÈTE
PORTE	RUISSEAU
PORTE SECRÈTE	PORTE CACHÉE

MONSTRES ERRANTS

Zones sans crypte (généralement la partie nord de la carte) :

Dé	Résultat
1	3-12 gobelins (en patrouille venant de 7.– 8.)
2	2-5 bandits (4.– 5.)
3	7-12 rats géants
4	1-2 scarabées de feu (12.– 13.7)

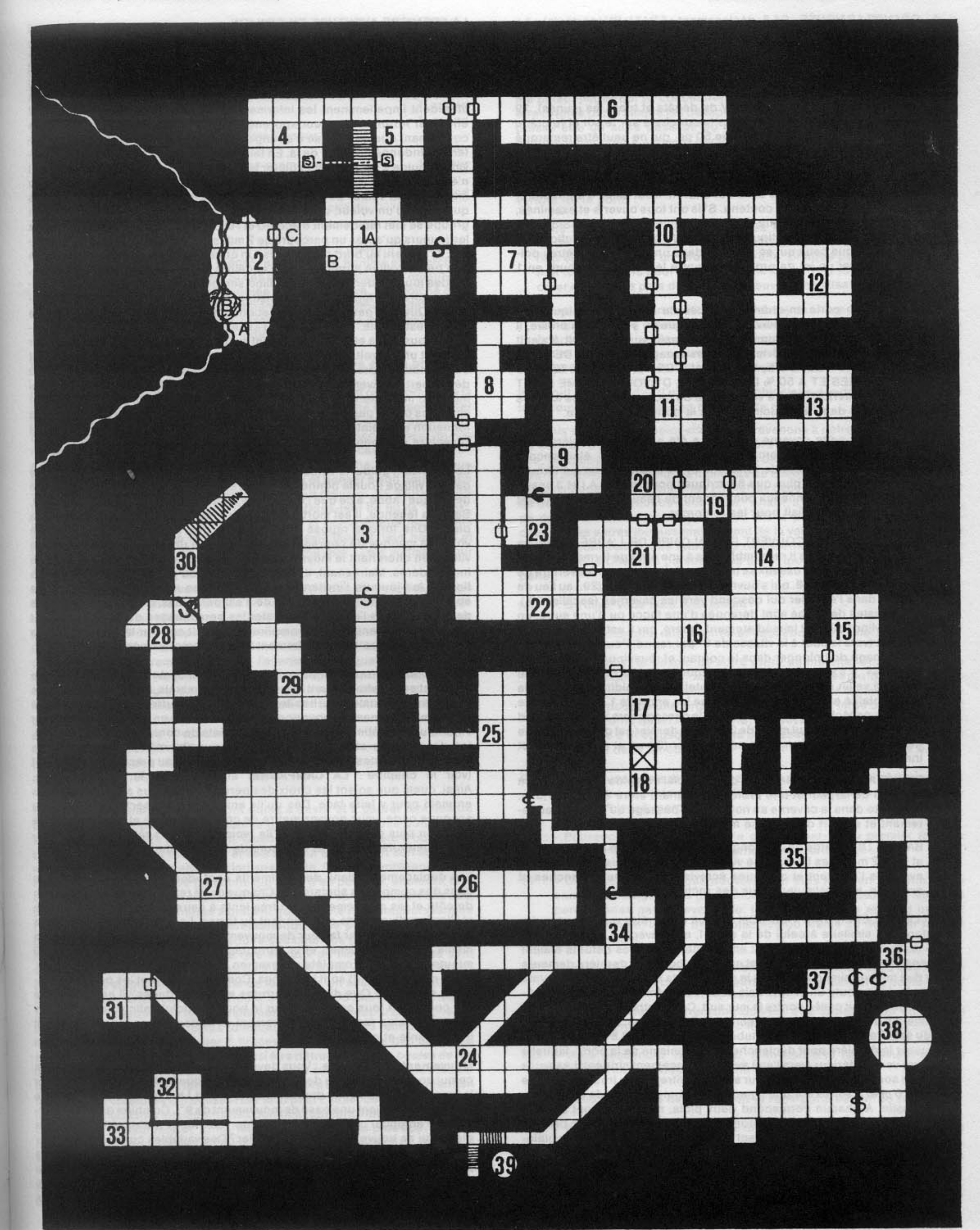
Zones des cryptes :

Dé	Résultat
1	1-2 goules (24.)
2	1 clerc mauvais du 3ème niveau et 2 hobgobelins (35.– 37.)
3	7-12 rats géants
4	2-5 squelettes (en patrouille venant de 27.)

LES CAVES DU MONASTÈRE ET LES CRYPTES SECRÈTES

1. SALLE D'ENTRÉE : Une salle voûtée et humide de 9 m de côté et un plafond haut de 6 m en son centre. Les arches débutent à 2,4 m et se rejoignent en dôme. Les murs sont constitués de blocs de pierre, le sol est irrégulier. D'épaisses toiles d'araignée cachent le plafond. Voir A & B ci-dessous.

LA CAMPAGNE (UN EXEMPLE DE DONJON)



A. GRANDE ARAIGNÉE : CA 8; déplacement : 6"*15"; DV (dé de vie) : 1+ 1 (PV 6). Il y a aussi neuf araignées jeunes à 1 PV, dissimulées dans la partie supérieure de la toile. Ce monstre est tapi juste au dessus d'un amas central d'ossements, de peaux et de ses propres déjections. Il attend de nouvelles victimes pour leur tomber dessus. Il atttaque toujours par surprise, à moins que les toiles dans lesquelles il se trouve soient brûlées (lui infligeant 3 PV de dégâts et tuant les jeunes). 19 pièces d'argent se trouvent dans les déchets sur le sol et le crâne d'un gobelin contient un grenat de 50 po, qui ne peut être remarqué que s'il est ramassé et examiné.

B. SACS POURRISSANTS : 10 sacs de farine et de grains recouverts de moisissure sont entassés dans cet endroit. Il est facile d'en déchirer la toile pour en révéler le contenu. S'ils ont tous ouverts et examinés, il y a 25 % de chances que le dernier contienne de la MOISISSURE JAUNE. Il éclate automatiquement si on le déplace (projection des spores) et tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres doivent effectuer un jet de protection contre le poison ou mourir en 1 tour.

C. Cette lourde porte en chêne renforcée de bronze est uniquement remarquable par le fait suivant : si quelque'un y colle son oreille, il perçoit une plainte qui augmente en intensité puis disparaît. Il s'agit de la brise qui passe en 2. mais les personnages l'ignorent. DES QUE LA PORTE EST OUVERTE, UNE RAFALE DE VENT ÉTEINT TOUTES LES TORCHES ET A 50 % DE CHANCES D'AVOIR LE MÊME EFFET SUR LES LANTERNES. Le vent souffle de façon à rendre les torches inutilisables dans le couloir tant que la porte reste ouverte.

2. SALLE D'EAU : cette caverne naturelle a été agrandie grossièrement. Impossible d'allumer les torches. Quand le monastère était encore habité, l'endroit était plein de tonneaux et de bassines, mais à l'heure actuelle ne se trouvent plus que 8 barriques pourries (en A.) et 3 seaux éparpillés. Plusieurs tonneaux contiennent de l'eau croupie. Ils étaient neufs et on les humidifiait pour les renforcer.

B. Le SQUELETTE RECOUVERT DE CALCAIRE DE L'ABBÉ se trouve dans ce bassin, mais il ressemble plus à une étrange formation minérale. Entre les doigts osseux se trouve la clef qui permet l'ouverture de la porte secrète en 28. qui s'ouvre sur la salle du trésor (29.) au lieu de donner dans l'escalier qui descend vers les cavernes (escalier 30.). Si les restes de l'abbé sont dérangés d'une façon ou d'une autre, un objet cylindrique est immédiatement repéré, car il est emporté par le courant (vers le sud) à la vitesse de 6" par round. Pour s'en saisir, un personnage doit plonger dans le courant et réussir un "toucher" sur une CA 4. Il s'agit d'un tube hermétique en ivoire qui contient une carte en vellin de tout ce niveau. Toutefois, l'humidité en a rongé la quasi-totalité et la carte ne montre que les endroits 1., 2., le passage vers 3., une tâche qui représente 3. et le passage vers 24. à 6 m au sud de la porte secrète qui mène de 3 à 24. Ce dernier est dessiné avec de petits sarcophages sur toute sa longueur (24 m) et non en ruine et innondé.

RUISSEAU : Il s'agit d'un cours d'eau glacial et rapide. Il a entre 1,5 m et 2,1 m de largeur et une profondeur variant entre 90 cm et 1,5 m. Il pénètre dans la caverne au nord par un passage qu'il remplit entièrement et en sort de la même manière au le sud.

BASSIN : Il est large de 3 m, long de 4,5 m, profond de 2,1 m au centre et de 1,2 m sur les bords. Une vingtaine de petits poissons blancs et aveugles l'habitent et quelques écrevisses également blanches et aveugles, se dissimulent sous des rochers.

3. SALLE DE CÉRÉMONIE VIDE : Cet endroit paraît être une impasse. Le plafond est similaire à celui de la salle 1, mais avec un dôme haut de 7,5 m. Quand le monastère était en activité, les fidèles défunts étaient amenés dans cet endroit, bénis et emportés pour leur dernière demeure par des moines silencieux après le départ de la famille. Une plate-forme en bois, sans doute un simple dais pour les cérémonies et les rites religieux, se trouvait collée contre le mur sud. Cette estrade, haute de 2,7 m, permettait d'accéder à la porte secrète (2,5 m de large, 3 m de haut et à 3 m du sol). Parmi les 7 petites protubérances à environ 2,8 m du sol, il faut pousser la dernière pour déclencher le mécanisme de la porte, laquelle s'ouvre vers l'intérieur (vers l'est) avec un grincement strident. Les seuls indices sont des trous dans le mur sud. 2 d'entre eux se trouvent sur une ligne à 6 m et 2 autres sur une ligne à 9 m à equi-distance de la médiane de la salle. A chacun correspond deux plots, respectivement à 1,2 et 2,4 m de hauteur, mesurant environ 15 cm x 15 cm x 15 cm. Le premier trou examiné par le groupe contient quelques éclats de bois (de la plateforme, bien sûr), pouvant constituer un indice supplémentaire pour les joueurs qui réfléchissent.

4. (etc.)

LA PREMIÈRE AVENTURE EN DONJON

Partons du principe que vous avez réuni un groupe de joueurs. Chacun d'eux a créé un personnage, déterminé sa race et sa profession et consacré un certain temps à équiper avec soin cet aventurier néophyte avec tout ce dont il pouvait disposer avec ses fonds limités. Vos participants attendent impatiemment les informations concernant l'endroit où ils vont chercher fortune. Vous leur apprenez qu'une rumeur court dans le village concernant quelque chose d'étrange et de terrible qui rôde dans le monastère abandonné non loin de là. En fait, un des villageois les plus braves servira de guide s'ils désirent explorer les ruines (ce guide insignifiant pouvant n'être que ce qu'il paraît être, ou bien un agent d'une puissance bonne ou mauvaise, un voleur déguisé, ou tout autre chose. Dans ce cas, décidons qu'il s'agit d'un voleur, pour des raisons que vous découvrirez bientôt)! Le groupe se met rapidement d'accord et l'aventure commence. Vous informez les joueurs qu'après un parcours de 2 miles sur une route rarement empruntée, ils arrivent au bord d'un marais. Un chemin étroit le traverse et conduit à une petite colline surmontée de l'enceinte et des bâtiments du monastère. Un des joueurs demande si la colline semble fréquentée et vous lui répondez qu'une très légère piste est visible, comme si le passage était peu fréquent. Quelque peu rassuré, un second joueur demande si quelque chose d'autre est visible. Vous décrivez l'aspect morne du marécage, avec quelques arbustes çà et là (probablement sur des terres surélevées) pour égayer la vue et un endroit couvert de la même végétation, relativement dense, huit cents mètres après les constructions abandonnées. Ainsi, si le groupe désire partir à l'aventure, il n'a qu'une seule possibilité : suivre le chemin qui mène au monastère. Le membre du groupe qui en a pris la tête (choisi par vos soins ou élu par les joueurs, cela n'a aucune importance) déclare que sa formation empreinte le chemin qui monte vers les bâtiments abandonnés et l'aventure commence réellement.

Le soi-disant guide, le voleur, est un PNJ du 3ème niveau. Vous l'avez placé dans le village pour la bonne et simple raison qu'il désire une énorme opale de feu que l'abbé, à ce que l'on raconte, a caché lors du siège du monastère. Selon la légende, il est mort sans avoir pu révéler l'endroit où se trouvait la pierre. Une fortune repose donc quelque part dans ces ruines. Mais ce voleur là manque de courage, aussi a-t-il mené une vie très frugale dans le village en cherchant le moyen d'obtenir la gemme sans prendre de risques inconsidérés. Maintenant, il compte se servir du groupe pour arriver à ses fins. Si les joueurs l'invitent à les suivre, il les accompagnera, avec une apparente hésitation, bien sûr. Si ce n'est pas le cas, il se dissimulera près de l'entrée, dans l'espoir de délester les personnages du butin qu'ils vont glaner dans l'aventure. Il accomplira son forfait soit par la ruse, soit par la force si le groupe est suffisamment affaibli après les périls rencontrés.

Devant vous se trouvent trois cartes : une, à grande échelle, représentant le village et ses environs (dont le monastère et le marais, l'entrée secrète et les repaires des monstres qui habitent l'endroit); une autre, à l'échelle de 1 carré pour 3 m, du monastère abandonné, décrivant avec un index numéroté pour l'intérieur des bâtiments (y compris les points de contacts pour les étages), les descriptions et les rencontres; enfin, une dernière représentant les caves et les cryptes, à la même échelle, sous le niveau précédemment décrit (voir le chapitre : **LA CAMPAGNE**) et annoté de la même manière. Ainsi, quels que soient les choix des personnages, vous avez les éléments en main pour y faire face. Dès qu'ils entrent dans le secteur decrit sur la seconde carte, vous pouvez mettre de côté la première et commencer une narration plus détaillée de ce qu'ils "voient", en vous référant aux annotations numérotées au fur et à mesure de l'exploration.

Les déplacements dans des bâtiments sont identiques à ceux effectués dans des complexes souterrains. Chaque carré représente une zone de 3 m de côté et les mouvements sont très lents à ceux de l'observation et de la réalisation d'une carte qui prennent du temps. La base de déplacement se traduit par 1 carré par facteur de mouvement et par tour (10 minutes)! De la même manière, l'examen et la cartographie d'une salle prend environ 10 minutes. La fouille complète et l'examen méticuleux d'un tel endroit (murs, sol et même plafond) sont très longs. Comment s'ouvrent les portes normales et secrètes ? Que dire des serrures et des blindages? Il est vital que le MD connaisse tous ces détails sur le bout des doigts afin d'accomplir ces tâches banales rapidement, clairement et surtout d'une manière qui soit intéressante et passionnante.

Mouvement et recherche : Vous devez prendre des décisions arbitraires en ce qui concerne la durée des activités, autres que le déplacement. Avancer le long d'un couloir et en dresser la carte prend 1 tour pour une longueur de 27 m (en supposant une base de mouvement de 9"). Combien de temps faut-il pour s'enfoncer un peu dans le corridor, ouvrir une porte, pénétrer dans la pièce qui se trouve derrière et la fouiller? Des variables comme la longueur du couloir, l'état de la porte (verrouillée, coincée ou normale), la taille de la pièce et la précision des recherches rendent impossible une évaluation du temps dans l'absolu. Les activités des personnages joueurs peuvent être très variées : chercher des traces de passage dans le couloir, écouter les

bruits, chercher des pièges, inspecter les murs pour trouver une porte secrète, etc. Il vous faut donc en décider arbitrairement par vous-même. Toutefois, si quelques points fixes de référence sont utilisés, cette tâche devient nettement plus simple. C'est pourquoi les suggestions suivantes sont offertes :

PORTE – chercher un piège	1 round
PORTE – écouter les bruits	1 round
SALLE – cartographie et examen détaillé pour une aire de 6 m x 6 m	1 tour
SALLE – recherche complète après examen initial*	1 tour
PORTE SECRÈTE – examen partiel en tapant sur les murs et le sol, par aire de 3 m x 3 m	1 round
PORTE SECRÈTE – examen complet à la recherche du système d'ouverture, par aire de 3 m x 3 m	1 tour

* On considère que la salle renferme des objets qui peuvent être étudiés pour détecter la présence de pièges, examinés ou fouillés en cherchant des compartiments cachés, etc. Si ces objets ou meubles sont nombreux, la durée peut aller jusqu'à être doublée. Si, au contraire, l'endroit ne contient rien de bien palpitant, un examen sommaire permet de déterminer tout ce qu'il y a en apparence (excepté les portes secrètes) et une recherche minutieuse est contre-indiquée.

Détection des circonstances inhabituelles, des pièges et des bruits :

Quel que soit le moyen utilisé, ces détections nécessitent des efforts et de la concentration. Un gnome, par exemple, doit rester calme et se concentrer durant un tour pour découvrir des informations sur un complexe souterrain. De la même manière, un nain doit y consacrer les efforts nécessaires. Un elfe ne détecte pas les portes secrètes dans 16,66 % des cas simplement en passant devant, sauf s'il se concentre sur sa recherche. Un personnage avec une épée doit la tirer hors de son fourreau et penser à son pouvoir afin que l'arme lui communique quoi que ce soit. Pour résumer, NE SERVEZ PAS LES JOUEURS SUR UN PLATEAU D'ARGENT! Dites-leur ce qu'ils "voient", laissez-les en tirer leurs propres conclusions et entreprendre les actions qu'ils désirent. Vous êtes leur source de renseignement, leur horloge et l'élément moteur de tout ce qui ne les concerne pas. C'est suffisant pour vous occuper, soyez-en sûr...

Partez du principe que vos joueurs perdent perpétuellement du temps (transformant la soi-disant aventure en une suite ennuyeuse de tirages de dés et d'attentes), en cherchant continuellement des pièges et en écoutant à chaque porte. S'ils persistent malgré votre mécontentement évident, avec l'obligation de retirer les casques et les coiffes de mailles pour percevoir des bruits pour les remettre ensuite, l'avertissement quant aux cherche-oreilles et les tirages fréquents pour vérifier l'irruption de monstres errants, vous devez prendre une part plus directe dans le déroulement du jeu. En insistant sur la couardise de leur comportement trop prudent, en tirant des poignées de dés pour leur annoncer que le résultat est négatif et avec des déclarations du genre : "vous ne détectez rien et rien ne VOUS a encore détecté...", cela devrait suffire. Si le problème se pose à nouveau, des salles pleines de monstres silencieux sauront leur faire changer d'avis, mais il s'agit là d'une autre histoire...

Portes : En général, les portes sont dures à ouvrir et à garder fermées ou ouvertes pour les personnages, tandis que les habitants des donjons ne sont pas incommodés sur ce point. Quelle que soit la manière d'ouvrir une porte, ce sont souvent son poids et son état qui empêchent son fonctionnement rapide et la force est alors indispensable. Ceci est représenté par le tirage d'un d6 pour chaque personne qui tente d'en pousser, soulever, tirer ou faire coulisser une. Un résultat de 1 ou 2 indique, dans la plupart des cas, une réussite, les autres chiffres signifiant que la porte reste toujours fermée (Voir **MANUEL DES JOUEURS**, **Caractéristiques de personnages** : *force*) Les portes très lourdes peuvent réduire ces chances de moitié. Les portes fermées ne peuvent être ouvertes que si deux ou trois 1 simultanés sont obtenus. La majorité des portes ont de 2,4 m de large, ce qui permet à trois personnages au maximum de tenter de les ouvrir. Un seul peut s'attaquer à une porte dont la largeur est inférieure ou égale à 90 cm. Si les portes en bois (toujours bardées de fer naturellement) sont cassées par des haches et équivalent, cela prend du temps (d'habitude 1 tour) et des rencontres sont hautement probables (effectuer 3 tirages pour la présence des monstres errants/ou proches). Elles peuvent aussi être détruites par des *boules de feu* ou d'autres sorts, sans trop de risques de faire aussitôt accourir les monstres à proximité. Mais une telle destruction attirera inévitablement l'attention de toutes les créatures qui passent par là et peut causer des problèmes par la suite. Les habitants intelligents des donjons réparent indubitablement les dégâts si tel est leur intérêt. Enfin, les portes de métal (le plus souvent verrouillées) sont très difficiles à ouvrir et nécessitent la plupart du temps un sort d'*ouverture* ou des moyens équivalents.

Portes cachées : Il s'agit de portes normales dissimulées d'une façon ou d'une autre (derrière une tenture, recouvertes de plâtre, des trappes sous un tapis, etc.) Elles diffèrent des portes secrètes dans la mesure où il s'agit de toute évidence des portes normales une fois qu'elles ont été découvertes.

Portes secrètes : Ce sont des portes construites de manière à sembler faire un tout avec ce qui les entoure. Elles peuvent être senties ou détectées par les personnages qui se concentrent sur cette activité ou leur position peut être révélée par le simple fait de taper sur les parois (bien que l'endroit creux puisse être un autre passage ou une pièce de l'autre côté du mur sans aucune porte pour y accéder par là). Toutefois, leur découverte ne signifie pas que le mécanisme d'ouverture ait été localisé. Pour cela, il faut examiner minutieusement les abords de la porte. Vous pouvez utiliser l'une de ces deux méthodes pour permettre de découvrir le mécanisme qui contrôle l'ouverture de la porte :

1. Vous pouvez décider de probabilités linéaires, le plus souvent avec un d6. Ainsi, une porte secrète est découverte sur un tirage de 1 pour un non elfe et 1-2 pour un elfe ou demi-elfe. Chaque personnage pouvant tirer tous les tours pour une aire de 3 m x 3 m. Cela vous permet aussi de créer des portes plus difficiles à découvrir, en utilisant un d8 ou un d10.

2. Semblable découverte peut obliger les personnages à essayer de l'ouvrir grâce à des manipulations décrites avec profusion, les joueurs concernés stipulant les actions de leurs personnages : "je tourne la torchère.", "je fais coulisser le mur à gauche", "je presse la petite pierre et je regarde si cela pivote.", "je tire la chaîne", etc.

Il est tout à fait possible d'utiliser une combinaison des deux méthodes dans la découverte du mécanisme d'une porte secrète.

Une fois ces mises au point effectuées, revenons à notre première aventure en donjon. Considérons que le monastère n'est qu'une carcasse carbonisée, avec uniquement des ruines et des débris à l'intérieur. Les personnages ne passent que quelques moments de temps réel à "farfouiller" avant de découvrir une volée de marches en pierres usées par le temps, encombrées de déchets, qui s'enfonce dans le sol. "Ahah!, s'exclame le chef du groupe, ce doit être l'entrée du donjon. Nous allons y trouver ce que nous cherchons." Les autres joueurs manifestent de la voix leur accord et la véritable aventure commence. Les lettres MD représentent ce que dit le Maître du Donjon, CP le Chef des personnages et AP (pour n'importe quel Autre qui parle).

MD : – Qu'allez-vous faire maintenant?

CP : – Nous allumons nos torches et descendre l'escalier!

MD : – Bien, mais j'ai besoin de votre ordre de marche. (A ce moment les joueurs inscrivent le nom de leurs personnages ou disposent leurs figurines selon la formation de progression. Dans la mesure où un personnage occupe une largeur de 1 m, un corridor large de 1,5 m ne peut être emprunté qu'en file indienne; ils peuvent être à 3 de front dans un couloir de 3 m et jusqu'à 6 dans un passage de 6 m.) Veuillez noter la formation dans un corridor de 1,5 m et dans un passage de 6 m...

CP : – (Après une brève discussion avec les autres joueurs). Voici la feuille comportant ces informations. Elles ne changeront que si l'un d'entre nous est blessé, perdu ou tué.

MD : – Pourquoi le petite-gens et le gnome sont-ils au premier rang, la magicienne au milieu et le guerrier et le clerc en queue?

CP : – De cette manière, nous pouvons agir tous les 5 en rencontrant un ennemi! La magicienne peut lancer ses sorts au dessus des têtes des personnages petits devant elle. Les deux derniers au fond peuvent faire de même, lancer des projectiles ou même se déplacer rapidement en avant.

MD : – (Avec un signe d'acquiescement). Vous souvenez-vous que les torches annulent les capacités d'infravision du gnome et du petite-gens?

CP : – Bien sûr, mais les humains doivent être capables de voir! Nous commençons la descente avec nos armes au clair.

MD : – Vous descendez vers le sud, d'environ 9 m latéralement et vous voyez un espace dégagé à la fin de l'escalier.

CP : – Nous pénétrons dans l'endroit et regardons autour de nous.

MD : – Il s'agit d'un salle carrée de 9 m de côté. Il y a des passages de 3 m devant vous, à l'est, et à l'ouest, chacun d'eux au centre des murs respectifs. L'escalier que vous empruntiez débouche au milieu du mur nord de la salle.

CP : – Que voyons-nous d'autre?

MD : – Le sol est irrégulier et humide. Des arches supportent le plafond. Elles partent à 2,4 m du sol et se rejoignent à 6 m de hauteur en un dôme au milieu de la salle... C'est difficile à dire car tout le plafond est couvert de toiles... peut-être des vieilles toiles d'araignées. Oh, oui! Il y a aussi des sacs couverts de moisissures dans le coin sud-ouest et un tas de détritus au centre de la pièce, de la poussière, du cuir racorni, des vêtements pourris et peut-être des bouts de bois ou des ossements ou quelque chose qui y ressemble.

CP : – (Une discussion confuse se déclenche à ce moment alors que les joueurs suggèrent toutes sortes d'action. Le chef les raisonne et tente une méthode d'approche méthodique, prudente et réfléchie). Le gnome et le petite-gens donnent leurs torches au guerrier (moi) et au clerc. Ils vont étudier les passages est et ouest, pendant que j'observe celui qui s'enfonce tout droit vers le sud. Le clerc vérifie les sacs et la magicienne l'amas de détritus au centre de la pièce. Tout le monde est d'accord?

AP : – Bien sûr!, déclare le joueur avec le personnage de clerc, je m'approche des sacs, en longeant le mur de gauche.

MD : – Que fait le reste du groupe? Ce qui est prévu? Décrivez-moi comment vous le faites, s'il vous plait. (Si des figurines sont utilisées sur un plan de sol, chaque joueur n'a qu'à déplacer son personnage pour montrer le parcours qu'il effectue et sa position finale. Sinon, les joueurs doivent décrire leurs actions comme l'a fait le clerc.)

CP : – Tout le monde est à son poste. Que se passe-t-il et que voyons-nous ?

MD : – Au moment où les trois atteignent leurs positions d'observation et tandis que le clerc se dirige vers les sacs, une forme noire et peu engagente tombe sur la magicienne qui hurle!

CP : – VITE, REGARDEZ TOUT CE QUI L'A ATTAQUÉE! (Se tournant vers l'arbitre). Nous nous précipitons pour l'aider à tuer ce qui l'a assaillie. Que voyons-nous?

MD : – Une grande araignée l'a surprise. Alors qu'elle allait pour examiner l'amas, le monstre s'est laissé tomber de sa toile, lui a atterri sur le dos et l'a mordue. Avant que vous soyez en mesure d'agir, elle doit faire un jet de protection à + 2 sur son dé, bien sûr. L'araignée et elle doivent ensuite lancer les dés pour déterminer l'initiative et combattre durant un round. C'est seulement après tout ceci que le reste du groupe peut essayer quelque chose.

AP : (la magicienne) : – Un 16, est-ce que c'est réussi? (En réponse au lancer du d20 pour son jet de protection contre le poison).

MD : – Oui, facilement. Tu ne subis qu'un point de dégât. Pendant que tu le notes, je tire l'initiative de l'araignée : – 3.

AP : (la magicienne à nouveau) : – 5! Si cela signifie que je peux agir avant l'araignée, je la saisis, la projette sur le sol et l'écrase à coups de bottes.

MD : – Tire un d20 et nous verrons si tu la touches. (Le résultat du dé indique que le magicien toucherait une classe d'armure égale à celle de l'araignée, aussi le MD continue.) Tu attrapes l'araignée, mais ce faisant, tu lui permets de t'attaquer à nouveau même si tu possèdes l'initiative. Elle te mord la main alors que tu la jettes au sol. (Au milieu des grognements d'expectative horrifiés des joueurs, le MD lance un d20, mais le résultat trop faible indique un échec de l'arachnide.) Aargh! Cette horreur te manque et elle se traîne par terre, là où tu l'as projetée.

CP : – Qui est le plus près de l'araignée? Qui que ce soit, il la frappe avec son arme!

MD : – Elle a été propulsée au sud-ouest et se dirige vers le mur pour regagner sa toile. Le clerc est le plus près.

AP : (Le clerc, bien sûr) : – J'écrase cette chose immonde avec ma masse d'arme! Et le joueur, ayant déjà une certaine habitude du jeu, lance un d20 pour voir si son attaque est réussie. 20! Il s'écrie : Je l'ai eue!

MD : – Exact, et tu lui infliges... (sur ces mots le MD lance un d6 pour déterminer les dégâts) SIX POINTS! Dur... suffisamment dur pour la tuer, en fait, elle est réduite en bouillie. Et maintenant?

CP : – Tout le monde s'attelle à ce qui était prévu au début. S'il n'y a rien d'intéressant dans les sacs, le clerc va aider la magicienne à fouiller le tas de détritus et brûler les toiles au cas où s'y cacheraient d'autres araignées.

MD : – Les sacs ne contiennent que du grain pourri, aussi le clerc va aider la magicienne comme prévu. Ils ne trouvent que des déchets, quelques carcasses de petits animaux victimes du monstre, des peaux, des os, un petit crâne humanoïde et 19 pièces d'argent. Mettez-vous le feu aux toiles?

CP : – On examine le crâne d'abord. Pouvons-nous déterminer la race de la créature?

MD : – Peut-être un gobelin. Comme vous l'examinez de plus près, vous découvrez une petite gemme à l'intérieur : un grenat.

CP : – C'est déjà mieux! Mets-la dans ta bourse avec les pièces d'argent, Bon Clerc, et détruits les toiles de ta torche...

MD : – Les fils brûlent rapidement et l'ensemble s'embrase. Vous voyez plusieurs jeunes araignées carbonisées alors que la masse de toile au sommet de la pièce est en flammes.

CP : – Très bien. Que voyons-nous dans les trois corridors qui partent de la salle?

MD : – Le passage à l'est semble tourner vers le nord après 9 m environ, le couloir sud continue tout droit aussi loin que vous pouvez voir et le corridor ouest se termine par une porte 6 m plus loin.

CP : – Allons-y, compagnons d'aventure. Voyons à l'ouest ce qui se cache derrière cette porte! Les autres joueurs sont d'accord et l'ordre de marche est rétabli : le groupe est mené par le gnome et le petite-gens.

MD : – Bon, vous marchez vers l'ouest : 3 m, 6 m et le passage s'achève sur une porte. Elle est imposante, lourde et bardée de bronze corrodé. Il y a un gigantesque anneau au centre.

CP : – Magicienne, avance-toi et écoute derrière cette porte. Le gnome et le petite-gens déterminent dans quel sens elle s'ouvre et s'apprête à le faire.

MD : – (tirant un d20 secrètement pour déterminer si le personnage entend des bruits. Dans ce cas, il *sait* quel bruit il va percevoir, mais fait semblant du contraire). Il y a une faible plainte ; impossible de dire exactement de quoi il s'agit. Elle augmente de volume puis faiblit. La porte se tire vers vous, les gonds sur votre gauche.

CP : – Nous nous préparons tous : j'encoche une flèche et la magicienne prépare son sort de *projectile magique*. Dès que nous sommes prêts, le clerc et le gnome tirent la porte, le clerc étant le plus proche des gonds. Prêts? ALLEZ!

MD : – Ceux d'entre vous qui tentent d'ouvrir la porte tirent un d6 pour que je détermine si vous réussissez. Je vois sur vos feuilles de personnage que le gnome a une force normale; il lui faut donc obtenir 1 ou 2. Le clerc à une force de 17, il l'ouvre donc sur 1, 2 ou 3. (Des mains impatientes lancent les dés, et les deux joueurs réussissent.) Souriant, le MD continue : La porte s'ouvre en grinçant, et un souffle d'air et humide s'engouffre dans le couloir où vous êtes, éteignant vos deux torches! (Comme 3 tours se sont écoutés, le MD lance un d6 pour voir si des monstres errants arrivent. 5,7 rien.)

CP : – (réfléchissant rapidement). Gnome et petite-gens, que voyez-vous avec votre infravision? Devons-nous fermer la porte?

MD : – Il faut quelques secondes pour que leurs yeux s'habituent aux ténèbres, et la seule chose qu'ils peuvent dire est qu'il n'y a pas de créatures... Tout est à la même température, celle de la glace.

CP : – Clerc, c'est le moment d'utiliser ton sort de *lumière* car nous ne pourrons jamais rallumer nos torches avec ce vent. Lance-le sur ta perche de 3 m. (Un moment se passe durant lequel le clerc s'exécute). Nous glissons la lueur au bout de la perche à l'intérieur du lieu en question. Que voyons-nous?

LA CAMPAGNE (LA PREMIERE AVENTURE)

MD : – L'endroit derrière la porte est irrégulier et grossier. Il semble qu'il s'agisse d'une caverne naturelle agrandie par la main de l'homme. Elle fait 7,5 m de large sur 12 m de long en direction du sud. Un petit ruisseau, large de 4,5 m en certains endroits mais seulement de 1,8 m ou 2,1 m dans le reste de la salle, coule le long du mur est vers le sud. Trois seaux et plusieurs barriques sont disséminés çà et là. Il n'y a rien d'autre.

CP : – Regardez le sol et le plafond. Pas d'autres surprises désagréables! Si nous ne remarquons rien d'inhabituel, nous irons rapidement examiner les seaux et les barriques. (Pour les autres :) c'était surement la réserve d'eau du monastère; je doute que nous y trouvions quelque chose d'intéressant.

AP : – Où se trouve exactement la partie la plus large du ruisseau? Je pense que je vais regarder ce bassin de plus près. (Le MD répond au joueur et celui-ci s'y rend.) Maintenant, je regarde dans l'eau avec la pointe lumineuse de mon bâton. Que se passe-til?

MD : – Tout d'abord, ceux qui s'occupent des seaux et des barriques découvrent qu'ils ne contiennent que de l'eau ou sont vides. Tu vois quelques poissons blancs aveugles et des formations minérales diverses. La profondeur du bassin varie entre 1,2 m et 1,8 m et il fait 3 m de long. C'est tout. Voulez-vous quitter cet endroit?

CP : – Oui, sortons d'ici et allons dans un endroit plus palpitant.

AP : – Attendez ! Si ces poissons ne sont que de vulgaires specimens de caverne, ignorons-les, mais les formations minérales ? Est-ce que l'une d'elles présente un quelconque intérêt ? Si c'est le cas, je pense que nous devrions les examiner.

MD : – OK, les poissons sont des poissons mais dans la partie la plus profonde du bassin, une formation minérale ressemble à un squelette. Mais elle...

AP : – Si la perche peut l'atteindre, j'en utilise le bout pour tâter la roche et voir s'il s'agit effectivement d'un squelette recouvert de dépôts minéraux dans l'eau...

MD : – Tu réussis à atteindre l'endroit et, en le frappant, tu casses un morceau qui ressemble à une côte. Tu aperçois de l'os sous les minéraux. Mais alors que tu continues à tapoter, un fragment est entraîné par le courant, un morceau cylindrique long de 30 cm et roule vers l'aval.

CP : – Je cours aussi vite que possible pour le dépasser, pour sauter à l'eau et l'attraper ! Vite ! Que certains soient prêts à me sortir de là si je n'ai pas pied.

MD : – Tu réussis à dépasser le fragment, puis sautes dans l'eau, d'1,20 m de profondeur et tentes de t'en emparer. Tu dois lancer un d20 pour "toucher" afin de voir si tu l'attrapes avant qu'il ne disparaisse dans le tunnel rempli d'eau que suit le ruisseau. (Le joueur lance le dé et réussit à toucher l'équivalent d'une CA 4, la valeur que le MD avait déterminée pour pouvoir l'attraper. Le MD continue donc) : C'est votre jour de chance ! Tu as l'objet, qui ressemble à un tube en ivoire ou en os avec un bouchon hermétique.

CP : – Dès que mes compagnons m'ont sorti du ruisseau, nous examinons ce tube de plus près. Si tout semble correct, nous l'essuyons puis l'ouvrons doucement.

MD : – Cela n'est pas difficile. Donc, après l'avoir essuyé avec la cape du gnome, vous brisez le sceau et enlevez le bouchon. Une feuille de velin se trouve à l'intérieur.

CP : – Partons d'ici maintenant. Fermez la porte et allumez les torches pour que nous puissions lire ce qui est inscrit sur ce parchemin. (Les autres sont d'accord et, en quelques instants, les ordres sont exécutés.) Maintenant, sortons le parchemin avec précaution et voyons ce qu'il contient.

MD : – Un peu d'humidité a dû s'infiltrer peu à peu à l'intérieur du tube car certaines parties du parchemin sont tachées et effacées. Toutefois, vous reconnaissez qu'il s'agit d'une carte des passages sous le monastère. Vous identifiez l'escalier et la réserve d'eau. Il semble que la portion est illisible, mais vous distinguez que le passage sud va jusqu'à un endroit endommagé. Plus bas se trouve une zone de grande taille avec des formes, semblables à des cercueils, dessinées sur le pourtour. C'est tout ce que vous pouvez déterminer...

CP : – Nous faisons demi-tour sur 6 m vers l'est, ce qui nous ramène à la salle d'entrée, pour nous diriger plein sud par le long couloir. Nous examinons la carte pour vérifier si elle n'indique pas de monstres ou de pièges sur notre chemin.

MD : – Vous êtes devant l'entrée du corridor au centre du mur sud et, la carte n'indiquant ni piège ni monstres, vous empruntez le passage vers le sud. 3 m, 6 m, 9 m, 12 m, 15 m, 18 m, 21 m, 24 m, 27 m... Le couloir est quelconque, taillé dans la roche et renforcé de blocs de pierre, avec des arches qui se rejoignent à 4,5 m de hauteur. Au bout de 27 m, vous arrivez dans la portion nord d'une salle carrée de 15 m de côté complètement vide. Il n'y a aucune sortie apparente. L'endroit semble être un cul-de-sac. (A ce moment, le MD lance un D6 pour déterminer si des "monstres errants" arrivent. Le résultat est égal à 2 : aucune rencontre !) Qu'allez-vous faire ?

CP : – Nous regardons à nouveau notre carte. S'agit-il de l'endroit avec les cercueils ?

MD : – Pas du tout. Cette salle se trouve à l'endroit de la grosse tache, mais aucun passage n'en part.

AP : – Tapons sur le mur sud, en particulier sur les 9 m au centre, pour voir si rien ne sonne creux. Le clerc, le gnome et le petite-gens s'en occupent, pendant que la magicienne et moi surveillons le passage par lequel nous sommes arrivés.

MD : (le MD lance quelques dés, sachant très bien que cet examen ne révèlera rien puisque la porte secrète se trouve à 3 m de hauteur) – Le mur entier sonne TRÈS plein. Cela vous prend 10 minutes y compris jusqu'aux coins des murs est et ouest. Vous êtes tous trois persuadés qu'il n'y a aucun espace creux de l'autre côté. Par contre, le gnome, tel qu'il était placé au milieu, a remarqué quelque chose de bizarre dans la paroi. Il s'agit de petits trous carrés taillés dans la roche. Chacun d'eux mesure 15 cm de côté et un peu plus en profondeur. Il y en a 2 à 6 m et 2 autres à 9 m, l'un au dessus de l'autre. Par rapport au sol, les plus bas sont à 90 cm et les plus hauts à 1,8 m. Il a trouvé quelques petits éclats de bois dans l'un d'eux.

AP : – La partie abimée de la carte nous fournit-elle des indices quant à l'usage de ces trous ? Cherchons à l'intérieur pour essayer de trouver des leviers, des poignées, ou...

CP : – Tout à fait. Regardez la carte et pour commencer vérifiez ces trous avec des dagues en faisant bien attention : il ne faudrait pas perdre des doigts ou même une main !" (Après des résultats négatifs :) "L'un de vous peut-il imaginer pourquoi des échardes se trouvent dans ces trous ? Ce doit être un indice...

AP : – La seule chose qui me vient à l'esprit me porte à croire que ces trous sont des mortaises pour une espèce de construction en bois...

CP : – Bien sûr ! Pourquoi pas une rampe ou un escalier ? A quelle hauteur se trouve le plafond dans cette salle ?

MD : – Oh, 7,5 m au minimum.

CP : – Formons une pyramide humaine et voyons si il y a une porte secrète plus haut sur le mur, juste là au milieu, comme si le passage continuait vers le sud. Je fais la base et les autres aident le gnome et le petite-gens à monter. Maintenez-les en hauteur (utilisez la perche) pendant qu'ils tapent. Que découvrent-ils ?

MD : – Le petite-gens qui se trouve au sommet a 1 chance sur 6 de glisser et de vous faire tous tomber. (Un tirage de 4 suit, donc :) Mais ce n'est pas le cas, aussi vos deux compagnons parviennent à donner quelques coups ; et même ce maigre travail semble indiquer la présence d'un espace derrière le mur.

CP : – Modifions un peu le plan. Le clerc et moi allons maintenir le gnome par les jambes pendant qu'il cherche un quelconque moyen d'ouvrir la porte secrète. Pendant ce temps, la magicienne et le petite-gens surveilleront l'entrée afin de ne pas être attaqués par surprise dans cet endroit.

MD : – Vous faites le changement. Voyons si quelque chose arrive... (Un nouveau tirage de d6 pour les monstres errants donne un résultat négatif.) Ceux qui montent la garde ne voient rien venir. Que fait le gnome ?

AP : (Le gnome) – J'examine tout d'abord la pierre pour repérer éventuellement des marques ou un mécanisme évident.

MD : – Quelques protubérances rocheuses semblent assez usées, comme polies par l'usage. C'est tout ce que tu es capable de remarquer.

AP : – Je regarde alors si je peux déplacer n'importe laquelle et voir si la porte secrète fonctionne ! Je pousse, je tire, je tourne, ou toute autre manœuvre possible pour actionner l'ouverture si possible.

MD : – La protubérance de la taille d'un poing s'enfonce dans le mur et un grincement se fait entendre. Une section du mur de 3 m sur 3 m, à 3 m du sol, s'ouvre vers l'intérieur de la paroi sur la droite.

AP : (le gnome) – Je me hisse jusqu'au passage ainsi dévoilé et je regarde ensuite si je peux enfoncer un piton et y accrocher ma corde. Je pourrais ainsi lancer l'autre bout à mes compagnons.

MD : – Tu entres sans problème dans le passage et il y a une fissure où tu peux planter un piton. Pendant que tu fais cela, tu risques une mauvaise surprise. Lance-moi un dé à six faces pour déterminer ton statut. Allez, vas-y... (Un grognement accompagne le 1 qui indique la surprise. Le MD tire ensuite 3 attaques pour la goule qui a surpris le gnome tout à son ouvrage et un coup de griffe inflige 2 PV de dégâts et paralyse le malheureux personnage, après quoi le MD juge que les trois autres vont tailladher leur victime en pièces. Toutefois, il ne dit rien de ce qui se passe aux autres joueurs, malgré leurs questions frénétiques. Il déclare simplement) : Vous voyez un bras d'un gris maladif frapper le gnome alors qu'il s'installe son piton. Il pousse un cri étouffé et une forme sombre l'entraîne hors de vue. Que désirez-vous faire ?

CP : – Nous préparons nos armes et nos projectiles, et la magicienne son *projectile magique* et surveillons l'ouverture.

MD : – Vous entendez quelques bruits peu agréables de déchirement et de déglutissement, mais ils cessent rapidement. Vous voyez maintenant un groupe de créatures grisâtres de forme humaine, de la poussière et du sang incrustés sous leurs ongles longs. Un rictus sardonique dévoile leurs crocs ensanglantés alors qu'elles se profilent dans l'ouverture. Alors qu'elles s'approchent, vous sentez une odeur de cadavre qui émane d'elles, d'elles quatre en fait !

Que va faire le groupe ? Le clerc comprendra-t-il qu'il s'agit de goules pour essayer ensuite de les repousser ? Réussira-t-il ? Dans le cas contraire, il peut fort bien n'y avoir aucun survivant. Mais s'il y arrive, quels trésors se trouvent plus loin ? Peut-être la grosse gemme... mais le voleur attend toujours le retour du groupe. C'est de cela qu'est tressé le fil d'une aventure et vous savez désormais comment tisser les vôtres.

PERSONNAGES NON JOUEURS

PERSONNALITÉ DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Il est souvent hautement désirable, sinon indispensable, d'utiliser des personnages non joueurs (PNJ) bien préparés. Les tableaux ci-dessous sont destinés à faciliter cette préparation. Notez que les différents faits et traits sont donnés dans un ordre qui permet à l'individu de se développer de lui-même (avec l'aide judicieuse du MD). Ainsi, *l'Alignement, l'Apparence, les Possessions et les Tendances générales* sont précisées. Les trois premiers éléments modifient, si nécessaire, le quatrième, qui lui-même altère sensiblement les autres traits.

La personnalité des PNJ spéciaux doit être sélectionnée (et ameliorée, si vous le désirez) grâce aux tableaux (ou voir ROGUES GALLERY de TSR). D'autres PNJ peuvent être créés entièrement ou partiellement de manière aléatoire. Il faut toujours déterminer au moins trois *tendances générales,* et le MD est libre d'en ajouter d'autres. Bien sûr, certaines sont contradictoires, et une sélection aléatoire indique une dichotomie, relancez les dés jusqu'à l'obtention de tendances compatibles. De même, les différents traits ne doivent pas être opposés aux *tendances générales* déjà obtenues, à moins que le PNJ soit *fou.* Dans ce cas, de tels conflits sont tout à fait possibles. Une brève description de chaque fait et chaque trait est fournie après les tableaux.

AJUSTEMENT DES CARACTÉRISTIQUES POUR LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Race	
Nain	force + 1, constitution + 1, charisme – 1
Elfe	intelligence + 1, dextérité + 1
Gnome	sagesse + 1, constitution + 1, charisme – 1
Petite-gens	dextérité + 1, constitution + 1

Classe	**Score minimum ou ajustement au tirage de caractéristiques**
Clerc	sagesse + 2
Druide	12/14 minimum en sagesse/charisme
Guerrier	force + 2, constitution + 1
Ranger	comme guerrier, 12 minimum en sagesse
Paladin	comme guerrier, 17 minimum en charisme
Magicien	intelligence + 2, dextérité + 2
Illusionniste	15/15 minimum en intelligence/dextérité
Moine	12/15/15 minimum en force/sagesse/dextérité
Voleur	dextérité + 2, intelligence + 1
Assassin	comme voleur, force + 1
	Occupation
Travailleur	force + 1 à + 3
Mercenaire (niveau 0)	force + 1, constitution + 3 4 points de vie minimum
Marchand/commerçant	12/12 minimum en intelligence/charisme

* Notez que ces modifications **s'ajoutent** à celles notées dans le **MANUEL DES JOUEURS DES RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS ET DRAGONS**. Quoiqu'il en soit, les limites de caractéristiques ne peuvent être en aucun cas dépassées.

TABLEAUX DE FAITS

Alignements (d10)	**Possessions (ou fortune) (d10)**
1. loyal bon	1. aucune
2. loyal neutre	2. insuffisante
3. loyal mauvais	3. insuffisante
4. neutre mauvais	4. moyenne
5. chaotique mauvais	5. moyenne
6. chaotique neutre	6. moyenne
7. chaotique bon	7. moyenne
8. neutre bon	8. au dessus de la moyenne
9. neutre	9. exceptionnelle
0. neutre	0. immense

Apparence (tirer séparément pour chaque catégorie)

Age (d10)	**Générale (d10)**
1. adolescent	1. sale
2. jeune	2. propre
3. jeune	3. négligent
4. mâture	4. immaculé
5. mâture	5. grossier
6. mâture	6. déguenillé
7. mâture	7. coquet
8. force de l'âge	8. dandy
9. vieux	9. indescriptible
0. vénérable	0. imposant

Santé mentale (d10)

1. très stable
2. normale
3. normale
4. normale
5. normale
6. normale
7. neurotique
8. instable
9. fou *
0. maniaque *

* **Tirez à nouveau. Si le résultat est une fois de plus fou** ou **maniaque,** la santé mentale du personnage est défaillante. Dans tous les autres cas, utilisez le nouveau résultat.

TABLES DES TRAITS

Tendances Générales (d12, d6)

1. optimiste	13. précis/exigeant
2. pessimiste	14. perspicace
3. hédonniste	15. opiniâtre/entêté
4. altruiste	16. violent/guerrier
5. serviable/gentil	17. studieux
6. insouciant	18. immonde/barbare
7. capricieux/espiègle	19. cruel/dur
8. sobre	20. blagueur/farceur
9. curieux/inquisiteur	21. servile/obséquieux
10. maussade	22. fanatique/obsédé
11. confiant	23. malveillant
12. suspicieux/prudent	24. loquace

Personnalité (d8, d8)

1-5 moyenne	6-7 extrovertie	8 introvertie
1. modeste	1. vigoureux	1. renfermé
2. égoïste/arrogant	2. autoritaire	2. taciturne
3. amical	3. amical	3. amical
4. réservé	4. fanfaron	4. réservé
5. hostile	5. provocateur	5. hostile
6. beau-parleur	6. rude	6. rude
7. diplomate	7. imprudent	7. courtois
8. corrosif	8. diplomate	8. solitaire/secret

Disposition (d10)
1. gai
2. morose
3. compatissant/sensible
4. impitoyable/insensible
5. humble
6. fier
7. tempéré
8. nerveux
9. décontracté
0. sévère

Intellect (d10)
1. borne
2. moyen
3. moyen
4. actif
5. actif
6. rêveur
7. pondéré
8. anti-intellectuel
9. intrigant
0. brillant

Nature (d6)
1. compatissant
2. indulgent
3. insensible
4. implacable
5. jaloux
6. vengeur

Matérialisme (d6)
1. esthète
2. intellectuel
3. moyen
4. avide
5. cupide
6. avare

Honnêteté (d8)
1. scrupuleux
2. très honorable
3. confiant
4. moyen
5. moyen
6. moyen
7. menteur
8. fourbe

Bravoure (d8)
1. normale
2. normale
3. normale
4. inconscient
5. brave
6. sans peur
7. couard
8. poltron

Energie (d8)
1. fainéant
2. indolent
3. normale
4. normale
5. normale
6. énergique
7. énergique
8. dynamique

Economie (d8)
1. misérable
2. chiche
3. économe
4. moyenne
5. moyenne
6. dépensier
7. dépensier
8. dispendieux

Moralité (d12)
1. esthète
2. vertueux
3. normale
4. normale
5. vif
6. vif
7. lascif
8. immoral
9. ammoral
10. perverti *
11. sadique *
12. dépravé

Piété (d12)
1. saint
2. martyr/fanatique
3. pieux
4. révérent
5. moyenne
6. moyenne
7. moyenne
8. moyenne
9. impie
10. irrévérent
11. iconoclaste
12. incroyant

* Tirez à nouveau. Si le résultat est encore **perverti, sadique** ou **dépravé**, le personnage l'est effectivement. Sinon, le second tirage indique la moralité réelle alors que le premier est ignoré.



Intérêts (d12m d6)

1. religion	13. vins et alcools
2. légendes	14. nourriture et cuisine
3. histoire	15. jeu
4. nature	16. drogues
5. horticulture	17. collectionneur *
6. élevage	18. collectionneur *
7. animaux exotiques	19. collectionneur *
8. chasse	20. collectionneur *
9. pêche	21. bien général
10. artisanat	22. altruisme
11. sports	23. aucun
12. politique	24. aucun

* Voir le tableau des **Collections**, ci-dessous.

Collections (d12)
1. couteaux et dagues
2. épées
3. armes
4. boucliers et armes
5. armures
6. livres et parchemins
7. minéraux et gemmes
8. ornements et joyaux
9. pièces et jetons
10. trophées et peaux
11. porcelaine et cristal
12. objets d'art *

* Ceci inclut les tapisseries, les peintures, les statues, les bas-reliefs, etc.

FAITS

Il est préférable de choisir **l'alignement** des PNJ spéciaux. En ce qui concerne celui des PNJ de rencontre, le MD peut aussi bien le déterminer aléatoirement que le choisir, en fonction des circonstances.

Apparence :

L'**âge** peut être véritable ou apparent - (caché par un déguisement, par magie, etc.).

L'apparence **générale** peut être due aux circonstances ou être une caractéristique du personnage. Elle est modifiée par les possessions.

Les **possessions** indiquent la quantité de vêtements, d'ornements, d'armes, de biens, de marchandises, etc... selon les circonstances spécifiques au PNJ en question. Les possessions réelles et apparentes peuvent être très différentes (un avare, par exemple, ne fait jamais étalage de ses richesses).

La **santé mentale** est une mesure de l'équilibre intérieur du PNJ par rapport à la norme. Le type de folie ou de manie est habituellement déterminé par les tirages de **Traits**.

TRAITS

Les **tendances générales** sont fournies pour servir de guide et diriger la génération des différents traits, ainsi que le comportement général du personnage lors de la partie. Les **Traits** contradictoires doivent être ignorés, à moins que le PNJ soit *fou*. Certaines tendances sont doubles et séparées par une barre oblique. Le MD doit soit en choisir une immédiatement (dans le cas des PNJ déterminés à l'avance) soit noter les deux et choisir celle qui correspond le mieux pour l'équilibre avec les autres **Traits**, une fois ceux-ci choisis (dans le cas des PNJ rencontrés).

Personnalité :

La catégorie **moyenne** représente les personnalités caractérisées par une tendance marquante ou plus. Une personnalité moyenne est souvent très difficile à cerner avant de bien connaître le PNJ au travers de contact et d'association.

Les personnalités **extroverties** sont plus facilement apparentes, ainsi que leurs tendances particulières. Le PNJ extroverti est grégaire et tourné vers des occupations qui le mettent en contact avec les gens ou le pouvoir.

La notions d'**introverti** indique que le personnage est foncièrement renfermé et qu'il préfère sa propre compagnie à celle des autres. Les moines et

les hermites constituent de bons exemples à défaut de préciser les extrêmes. Le PNJ introverti occupe rarement une position qui le mette en rapport avec les autres ou dans une communauté importante.

La **disposition** indique les inclinaisons du personnage en ce qui concerne ses manières ou de son humeur.

La **nature** décrit les tendances du personnage et, en tant qu'ajustement, elle doit être étroitement surveillée pour éviter les contradictions (compatissant et impitoyable, sensible et dur, etc.).

La **bravoure** indique le courage du personnage non joueur dans les situations hasardeuses, risquées, menaçantes, etc.

L'**intellect** décrit le fonctionnement des processus de pensée du personnage et modifie son intelligence dans quatre cas sur huit (rêveur - brillant). Le "rêveur" et le "pondéré" ont tendance à raisonner plus lentement. Un "intrigant" peut être parfois très brillant tandis qu'un intellect "brillant" se comporte de façon supérieure à son tirage d'intelligence en raison de son bon sens et de son discernement.

L'**énergie** s'explique d'elle-même. Le "dynamique" est certainement neurotique, typiquement obsédé et souvent maniaque.

L'**économie** est aussi simple. Les divers degrés d'épargne et de dépense doivent être considérés avec prudence.

Le **matérialisme** dénote les rapports du personnage avec les biens et les possessions. Il est complémentaire de **l'économie.**

L'**honnêteté** décrit le fond de vérité du PNJ et ses tendances dans les rapports avec autrui.

La **piété** est la mesure des convictions religieuses du personnage non joueur. Un tirage de "Saint" doit être modifié pour correspondre à son alignement et le **trait de piété** doit être en relation avec la classe.

La **moralité** fait référence aux tendances sexuelles du personnage, bien qu'il puisse aussi être utilisé pour des questions d'éthique.

Les **intérêts** décrivent les passe-temps et le violon d'Ingres d'un PNJ. Tout personnage qui n'est pas par ailleurs obsédé, ou qui ne suit pas une vocation ou un désir unique, peut en avoir plusieurs.

Les **collections** indiquent simplement le champ d'**intérêt** d'un "collectionneur". D'autres sujets peuvent être ajoutés. Dans le jeu, un collectionneur d'épées, par exemple, est susceptible d'être contacté par des personnages joueurs désireux de se débarasser d'armes amassées comme butin au cours de leurs aventures.

AJUSTEMENTS DE RÉACTION DES PERSONNAGES NON JOUEUR LORS D'UNE RENCONTRE/OFFRE

Santé mentale
neurotique − 1 % à 6 %
fou +/− 1 % à 10 %
maniaque +/− 1 % à 20 %

Tendances générales
toutes +/−1 % à 8 %

Personnalité
toutes +/−1 % à 8 %

Disposition
toutes +/− 1 % à 6 %

Nature
toutes +/− 1 % à 4 %

Bravoure
toutes +/−1 % à 20 %

Matérialisme
tous +/−1 % à 20 %

TABLEAUX DE POIDS ET DE TAILLE

PERSONNAGES MASCULINS

	Taille en pouces			Poids en livres		
	Moyenne	+ ou −		Moyenne	+ ou −	
demi-elfe	66	1 − 6	1 − 6	130	1 − 20	1 − 20
demi-orque	66	1 − 4	1 − 4	150	2 − 16	4 − 40
elfe	60	1 − 4	1 − 6	100	1 − 10	1 − 20
gnome	42	1 − 3	1 − 3	80	2 − 8	2 − 12
humains	72	1 − 12	1 − 12	175	3 − 36	5 − 60
nain	48	1 − 4	1 − 6	150	2 − 16	2 − 24
petite-gens	36	1 − 3	1 − 6	60	2 − 8	2 − 12

PERSONNAGES FÉMININS

	Taille en pouces			Poids en livres		
	Moyenne	+ ou −		Moyenne	+ ou −	
demi-elfe	62	1-6	1-6	100	1-12	2-16
demi-orque	62	1-3	1-3	120	3-18	4-32
elfe	54	1-4	1-6	80	1-10	2-12
gnome	39	1-3	1-3	75	1-8	1- 8
humain	66	1-6	1-8	130	3-30	4-48
nain	46	1-4	1-4	120	2-12	2-20
petite-gens	33	1-3	1-3	50	2-8	2- 8

NDT : un pouce = 2,5 cm (approx.)

DÉTERMINATION DE LA TAILLE ET DU POIDS

	Taille			Poids		
	−	Moy.*	+	−	Moy.**	+
demi-elfe	01-35	36-90	91-00	01-20	21-85	86-00
demi-orque	01-45	46-75	76-00	01-30	31-55	56-00
elfe	01-10	11-80	81-00	01-15	16-90	91-00
gnome	01-20	21-85	86-90	01-20	21-75	76-00
humain	01-20	21-80	81-00	01-25	26-75	76-00
nain	01-15	16-80	81-00	01-20	21-65	66-00
petite-gens	01-10	11-90	91-00	01-10	11-50	51-00

* Pour les tailles moyennes, lancer un d % : 01-30 = plus petit de 1-4 1/2 pouces, 71-00 = plus grand de 1-4 1/2 pouces, (1-3 1/2 pouces pour les races de taille inférieure à 1,5 m).

** Poids comme ci-dessus, mais ajustez avec 1-8 livres (1-4 si inférieur à 100).

DÉTERMINATION DES LANGUES

Ce qui suit doit être principalement utilisé pour déterminer les langues connues par les PNJ (ainsi que divers objets comme les épées magiques), dans la mesure où les personnages joueurs doivent apprendre les langues étrangères auprès d'autrui lorsque l'occasion et le désir se présentent. Bien entendu, tout ceci est sujet à modification selon les circonstances de chaque campagne.

TABLEAU DE DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES LANGUES

Dés	Langue
01	lutin
02-03	
04	centaure
05	dragon, noir
06	bleu
07	d'airain
08	de bronze
09	de cuivre
10	d'or
11	vert
12	rouge
13	d'argent
14	blanc
15	dryade
16-20	nain
21-25	elfe
26	ettin
27	gargouille
28	géant, des nuages
29	du feu
30	du froid
31-33	des collines
34	des pierres
35	des tempêtes
36-39	gobelins
40	gnoll
41-44	gnome

Dés	Langue
45-49	petite-gens
50-51	hobgobelin
52-54	kobold
55	lammasu
56-58	homme-lézard
59	manticore
60	méduse
61	minotaure
62	naga, gardien
63	esprit
64	aquatique
65	génie des eaux
66	nymphe
67-70	ogre
71	ogre mage
72-76	orque
77	pixie
78	salamandre
79	satyre
80	shedu
81	esprit follet
82	sylphe
83	titan
84	troll
85	xorn
86-00	langue étrangère ou autre*

* Sélectionnez une langue étrangère ou celle d'une créature non listée, ou bien relancez les dés en ignorant les résultats supérieurs à 85, si les deux premières possibilités ne sont pas satisfaisants.

RÔLES PARTICULIERS DU MAÎTRE DU DONJON

En tant que MD, vous êtes le modérateur, le juge, le jury et la divinité suprême du jeu. Vous devez également activement participer de manière réelle au jeu de rôles en tant que tel tout au long de la campagne, séance après séance, dans la mesure où vous devez assumer les personnalités de chaque compagnon d'armes et/ou serviteur mis en scène. (voir aussi **Monstres**, plus bas.) Pour jouer parfaitement ces rôles, le fait que le MD possède

des personnages joueurs dans une autre campagne est certainement un atout.

Compagnons d'armes : Quelle que soit leur loyauté, les compagnons d'armes sont des individus. En fonction des circonstances et de leurs caractéristiques spéciales. Jouez-les pour leur suzerain comme s'ils étaient vos propres personnages. Commencez à développer leur personnalité dès qu'ils entrent en scène, sans vous préoccuper des caractéristiques prévues par les règles. Il vous sera ensuite plus facile et plus naturel de reprendre ce rôle si nécessaire. La règle la plus importante, dont il faut constamment se souvenir, est que le compagnon d'armes est un individu, avec des désirs, des aversions, des sentiments, etc. Le compagnon d'armes est également susceptible d'être ambitieux et il œuvre pour le bien de son intérêt personnel. De plus, il est peu probable qu'il apprécie d'être brutalisé, dupé, grugé, etc. Il parlera des mauvais traitements qu'il subit à d'autres membres de sa classe et aux compagnons d'armes et serviteurs qu'il connaît. Un compagnon d'arme ne prête jamais d'argent ou d'objets de valeur sans garantie, en particulier s'il a été lésé auparavant par une dette non remboursée ou une perte. La loyauté s'en ressent inmanquablement dans ce cas et, en cas de récidive, elle sera sans doute réduite à néant. Si le suzerain a l'audace de suggérer qu'il fasse un prêt à d'autres personnages, il rencontrera selon toute probabilité un refus catégorique. La clef ici consiste à jouer le compagnon d'armes comme s'il s'agissait d'une véritable personne, encore mieux s'il est passablement âpre au gain et avare. Des intérêts doivent être payés sur des prêts et l'utilisation des objets de valeur d'un compagnon d'armes, comme les objets magiques, doit être basée sur la jouissance d'un objet équivalent, de capacités égales ou supérieures, dont il peut se servir, ainsi que la promesse d'une récompense supplémentaire, tel un objet magique mineur! (Voir aussi **AQUISITION DES SORTS DE MAGICIEN**.)

Certains joueurs jouent effectivement leurs compagnons d'armes comme des personnages à part entière, pas seulement comme des extensions utilitaires de leur personnage joueur principal. Dans ces rares cas, votre participation est réduite au minimum. Il est nettement plus probable que les joueurs s'efforceront de manipuler leurs compagnons d'armes, tentatives que vous serez ammené à contrer en assumant de façon active la personnalité du compagnon concerné. Ceux qui sont dotés d'une faible intelligence doivent se comporter comme tels, les plus rusés pouvant éventuellement piéger leur maître, et ainsi de suite.

Serviteurs : Du fait que ces personnages ne sont de simples employés, ils doivent être joués comme tels : des mercenaires uniquement intéressés par leur travail et leur paye. En effet, il faut des circonstances exceptionnelles pour qu'un serviteur se porte volontaire pour effectuer une tâche supplémentaire. Il ne cherche qu'un service à accomplir le minimun pour au contraire, remplir les termes de son engagement. Si quelqu'un en désire plus, il faut offrir plus. L'interprétation de tels rôles est relativement simple et, dans le cas de groupes entiers, concentrez-vous sur la personnalité des chefs. Dans les autres cas, les serviteurs peuvent être traités comme des compagnons d'armes en ce qui concerne leur participation personnelle.

Monstres : Assumer le rôle de quelques monstres, ceux qui sont humains ou humanoïdes n'est pas une tâche difficile pour le MD. Bien qu'il soit parfois peu évident d'épouser la personnalité de certains épitomes du mal ou de la pureté. Il est tout à fait compréhensible que de telles créatures puissent se trouver à mille lieues du champ d'expérience d'un arbitre. Néanmoins, le MD doit les jouer avec beaucoup d'attention et de soin.

Chaque monstre doit être interprété aussi près que possible de ses caractéristiques établies, en faisant preuve selon les cas d'intelligence, de stupidité, de férocité, de couardise, etc. Dans tous les cas, le MD est impérativement obligé de jouer le monstre en question au mieux de ses capacités, en fonction de ses caractéristiques propres et des circonstances de la rencontre. Une créature qui se sert de magie sélectionne toujours le meilleur sort ou objet magique (ou celui qu'elle considère comme tel) pour attaquer/se défendre. Les monstres intelligents se servent des objets surnaturels qui se trouvent dans leur trésor! Les monstres pensants ont tendance à prendre la fuite au cours des rencontres qui se déroulent contre leurs intérêts afin de survivre et de combattre un autre jour. Il n'y a pas de raison pour que les monstres ne tirent pas de leçon d'une rencontre, se servent d'huile enflammée, préparent des embuscades, et ainsi de suite en fonction de leurs capacités et de leurs ressources.

Autres personnages non joueurs : De la même façon, vous devez aussi jouer la grande masse des marchands, des commerçants, des gardes, des soldats, des clercs, des magiciens, des guerriers, des voleurs, des assassins, etc. Une fois de plus, il s'agit simplement d'assumer l'opinion et la vocation d'PNJ et d'en créer les caractéristiques, aussi bien de manière formelle ou informelle en fonction de son importance. Ces PNJ auront un alignement, mais cela n'empêchera sûrement pas un certain degré d'avidité ou d'avarice. Traiter avec de tels PNJ sera une source de dépenses et d'irritation. Considérez les deux exemples suivants :

Le guerrier Celowin Bouclier d'Argent pénètre dans une ville étrangère à la recherche d'un magicien de haut niveau qui l'aidera à dépétrifier un associé (après une rencontre fort malheureuse avec un cockatrice). Ses questions dans une taverne ne reçoivent que des réponses vagues tant qu'il n'a pas offert plusieurs tournées et grassement soudoyé le tenacier. Sur le chemin qui conduit de la taverne à la tour du magicien, un mendiant l'accoste et l'importune aussi longtemps qu'il ne lui fait pas la charité ou n'appelle pas la garde. L'aumône de quelques pièces attirerait un essaim de mendiants, mais appeler la garde pourrait être presque aussi dangereux, les soldats pouvant s'offusquer du refus d'un étranger de donner quelques misérables pièces à un mendiant de la ville. En dépit de ces désagréments possibles, le guerrier arrive finalement à la tour de Llewellyn ap-Owen, un sorcier de grande réputation. Toutefois, il est reçu par un subordonné, le Magistère Tregillish Mul, compagnon d'armes du sorcier. Mul informe le guerrier impatient que : "Le noble Llewellyn est bien trop occupé pour voir quiconque en ce moment. Bonne journée!" A moins que Celowin ne lui offre quelque encouragement rapidement une gratification personnelle, le Magistère va lui claquer la porte au nez et oublier l'intrusion.

Imaginons maintenant, que l'"encouragement" de Celowin a été suffisant pour convaincre Tregillish Mul d'organiser une entrevue avec son maître qui plus est immédiatement. Le vieux ap-Owen est assez grincheux dans la mesure où il se trouvait en plein milieu d'une expérience qui est maintenant complètement gâchée, et doit être recommencée depuis le début, et tout ceci parce que ce stupide manieur d'épée a convaincu Mul-le-benêt que quelque chose présentait plus d'importance que les recherches de sort d'un sorcier! Hé bien, ce Celowin a intérêt à avoir une *bonne* raison pour cette interruption et la récompense à la clef ferait bien d'être conséquente... Celowin va devoir payer rubis sur l'ongle, tant en or qu'en objets magiques, pour que le magicien transmute à nouveau la pierre en chair. Mais supposons que le magicien ne peut rien utiliser de ce que Celowin a à lui proposer? Celui-ci prendra quelque chose dont il ne peut se servir personnellement, car il a sans aucun doute toutes sortes de compagnons d'armes et de serviteurs qui peuvent en avoir l'usage, sans parler de la possibilité de le vendre ou de l'échanger. L'argent ne peut en aucun cas remplacer les objets magiques! De plus, si aucune magie n'est disponible, il est possible d'utiliser une quête magique pour en obtenir!

Ces exemples montrent comment jouer divers rôles sans grande difficulté, simplement grâce à l'observation de la nature humaine et en la combinant avec les circonstances particulières du jeu. Une fois qu'elle est établie, il est facile d'endosser la personnalité des PNJ souvent rencontrés ou consultés. Si ces intéractions deviennent très fréquentes, il devient nécessaire de développer considérablement les personnages concernés et leur environnement. Ainsi, la campagne se construit et grandit toute seule et dans le cadre de ses propres paramètres.

LOUER LES SERVICES D'UN PERSONNAGE NON JOUEUR POUR LANCER DES SORTS OU UTILISER UN OBJET

Il est inévitable que vos joueurs cherchent à de nombreuses reprises une aide extérieure durant une campagne. A certains moments un sort particulier (ou un objet au pouvoir magique équivalent) sera nécessaire ou très utile au groupe et ses membres se mettront en quête d'un clerc ou d'un magicien pour louer ses services. Les sorts les plus communément recherchés ont trait aux multiples possibilités de soin et de renseignement. Les joueurs doivent savoir dès le début "qu'on ne rase jamais gratis", et que tout service va coûter une somme "raisonnable" en contrepartie. Quelques échantillons de prix pour les sorts sont fournis ci-dessous. Notez que ces coûts sont basés sur des personnages dont l'alignement et la religion sont similaires à ceux du clerc contacté à son quartier général pour lancer le sort.

Sort clérical recherché	**Coût en pièces d'or (voir plus bas)**
augure	300
bénédiction	5 par personne et par niveau du clerc
changement de plan	4000
communion	1000 plus 500 par question
contrôle du climat	10000
contre-poison	1000
désenvoûtement	500 par niveau du clerc
dissipation de la magie	100 par niveau du clerc
dissipation du mal/bien	1000
divination	1000
détection de la magie	150 (s'il s'agit d'un objet)
détection du mal/bien	100 (s'il s'agit d'un objet)
exorcisme	1000 par niveau du clerc
expiation	500 par niveau d'expérience du receveur
glyphe de garde	100 par niveau du clerc
guérison	200 par point soigné
guérison de la cécité	1000
guérison des maladies	1000

langues	500
lumière éternelle	500
nécromancie	100 par niveau du clerc
orientation	500 par niveau du clerc
prière	50 par niveau du clerc
protection contre le mal	50 par niveau du clerc
purification de l'eau et des aliments	100
rappel à la vie	1000 plus 500 par niveau du clerc
regénération	15000
résistance au feu	100 par niveau du clerc
résistance au froid	50 par niveau du clerc
restauration	10000 plus la même chose par niveau d'expérience du récipiendaire
retardement du poison	200 par niveau du clerc
séparation des eaux	1000 par niveau du clerc
seuil	50000
silence sur 5 mètres	100 par niveau du clerc
soins mineurs	100
soins majeurs	350
soin ultime	600
sort astral	5000 par personne
tremblement de terre	10000
vision réelle	400 par niveau du clerc

Les prix peuvent être ajustés pour les personnages fidèles de bas niveau. De même, ils peuvent être légèrement augmentés pour ceux qui ne se rendent pas assez régulièrement aux dévotions. Si le lanceur de sorts doit se déplacer, mais sans risque, le coût peut être doublé. S'il existe le moindre danger, le clerc est alors susceptible de refuser ou de multiplier son tarif par cinq ou plus.

Les sorts d'attaque ne sont pas listés afin de décourager l'engagement de lanceurs de sorts dans ce but. En règle générale, *aucun lanceur de sort spécialement engagé n'accompagnera un groupe en aventure (quelle qu'elle soit)*, excepté dans des circonstances prévues et dirigées par le Maître du Donjon.

Quand des lanceurs de sorts qui soient pas des clercs sont requis, ils considèrent également l'alignement et les risques possibles pour fixer leurs tarifs. Que ce soit pour lancer des sorts ou utiliser un objet fourni par le groupe, la rétribution est toujours substancielle. Si un personnage bon, en particulier loyal bon, venait à se plaindre, faites-lui remarquer que "le travailleur vaut son engagement" ou toute autre explication du même accabit pour le faire taire. Si la mort résulte du non paiement, faites remarquer que le joueur a "mérité sa récompense" comment cela peut-il être mauvais? Dans le cas où le clerc sert effectivement la cause de son dieu et de son alignement en accomplissant le service, le paiement peut être différé jusqu'au moment où le groupe disposera des ressources nécessaires pour l'effectuer; par contre, ce délai augmentera sensiblement les tarifs ou demandera un service particulier du groupe en plus du prix normal.

Pour prévenir le *charme* des lanceurs de sorts en vue de les obliger à rendre des services de cette nature, notez que de tels personnages ont toujours 25 % de lancer un sort le plus opposé possible de celui qu'on lui a ordonné de lancer. Ceci est dû à son état mental confus et à la contrainte psychique qu'exerce le *charme* sur son esprit.

Il est aussi important de remarquer que les PNJ lanceurs de sorts ne voient PAS d'un bon œil les interruptions continuelles, même si le groupe en question est de son alignement, de sa foi et de sa nationalité. A un moment donné, il en aura assez et commencera à augmenter ses prix. (Les joueurs ne doivent pas espérer sur une aide extérieure pour maintenir les membres du groupe en vie. Ils doivent apprendre à compter uniquement sur eux-mêmes, ou en payer le prix d'une manière ou d'une autre.)

MONSTRES ET ORGANISATION

Comme cela a déjà été précisé, vous allez découvrir qu'il est nécessaire d'assumer les divers rôles et personnalités de toutes les créatures non représentées par des joueurs. Vous devez être capable de déterminer rapidement ce que le monstre va faire dans toutes les situations, ce qui peut être particulièrement ardu lors des combats.

Il est nécessaire que vous vous obligiez à décider des actions des monstres AVANT que le groupe annonce ce qu'il va faire. Ceci peut être précisé dans un endroit réservé à cet effet dans la description de l'endroit ou sur une feuille de papier. De telles notes vous évitent toute discussion ultérieure dans la mesure où il est aisé de montrer ces "ordres" aux joueurs mécontents qui exprimeraient leur réprobation à l'issue d'une telle rencontre. L'intelligence et la sagesse des monstres concernés sont les principaux facteurs qui déterminent leurs actions et/ou leurs réactions. Tenez compte aussi de la ruse et de l'instinct. Il est également important de se souvenir que *loyal* indique une approche organisée et ordonnée, alors que *chaotique* montre une tendance au hasard, à l'action individuelle et à la désorganisation. Ces ajustements doivent être aussi estimés en fonction des monstres concernés, bien sûr.

Les réponses de six monstres différents suivent à titre d'exemple. La situation est la même dans chaque cas : le "groupe" (dont la composition et les niveaux ne présentent aucune importance et peuvent varier dans chacune des situations) attaque les monstres dans deux situations. Dans la SITUATION 1 (S1), la rencontre a lieu pour la première fois et bien que le groupe inflige des pertes aux monstres, il n'est pas victorieux; il se retire avec ses blessés, se reforme et revient une semaine plus tard pour terminer le travail. Dans la SITUATION 2 (S2), le groupe reposé, soigné et prêt à l'action, rencontre à nouveau les monstres en question. Dans ces deux situations, les répliques des monstres concernés sont détaillées pour vous permettre d'utiliser ces exemples au cours de séances de jeu.

EXEMPLE I : Le groupe a pénétré dans une crypte située sous un temple désaffecté et attaqué des squelettes et des zombis rencontrés à l'intérieur.

S1 : Les monstres ne réagissent que si le groupe pénètre dans la crypte. Comme ils n'ont pas d'esprit, il n'y a aucune coordination dans leurs attaques, et aucune poursuite si le groupe rompt le combat.

S2 : La réponse est identique du côté des squelettes et des zombis. Ceux qui ont été détruits n'ont pas été remplacés (à la condition, bien sûr, qu'aucun clerc mauvais ne se trouve à proximité) par des renforts. Les portes et les meubles déjà endommagés ou détruits n'ont pas été réparés.

EXEMPLE II : Le groupe a localisé et attaqué une colonie de fourmis géantes.

S1 : Bien que les fourmis géantes n'aient qu'une "intelligence animale", la colonie est une société organisée où les individus font partie d'un ensemble; par conséquent, les réactions seront ordonnées. Les guerrières combattent les attaquants et les ouvrières enlèvent les corps, les objets abandonnés et tous les débris créés durant les combats. Si la reine est menacée, les ouvrières se lancent aussi au combat. Quand le groupe rompt le combat, il n'y a que peu de chances de poursuite.

S2 : Dans l'interim, quelques larves auront atteint leur maturité (peut-être 1-6 guerrières et 3-12 ouvrières) et remplacé les pertes causées lors de la première rencontre. Les tunnels détruits auront été réparés, de nouveaux éventuellement creusés, et l'activité générale de la colonie aura repris normalement. Les guerrières attaqueront à nouveau le groupe (bien qu'elles puissent être moins nombreuses). Si la reine est tuée, toute activité organisée cesse.

EXEMPLE III : Le groupe a découvert un complexe souterrain qui sert de repaire à une bande d'orques.

S1 : Les orques peuvent posséder un signal d'alarme (tambour, trompe, gong, cloche, etc.) dont peuvent se servir les gardes postés à l'entrée de leur repaire. Plus le nombre d'orques est élevé, plus les chances sont grandes qu'un tel système existe. Dès qu'un assaut a lieu, un ou deux orques se précipitent pour prévenir le reste de la bande qu'ils sont attaqués, si l'occasion se présente. Les réactions sont désorganisées probablement en vagues d'attaque, les orques les plus proches fonçant les premiers et les chefs (susceptibles de se trouver au fond du complexe) presque les derniers. Quelques pièges peuvent avoir été installés à l'entrée du repaire. La résistance se raffermit lorsque les chefs (et les ogres, s'il y en a) arrivent. Quand le groupe prend la fuite, les chances de poursuites sont moyennes, se limitant à un harcellement général par les plus intrépides guerriers orques.

S2 : Il y a peu probable que les orques chaotiques aient demandé des renforts, bien que certaines pertes peuvent avoir été remplacées par des membres de la bande de retour d'expédition. Tout dommage ou destruction dans les grottes a été réparé. Il y a de grandes chances que le nombre de gardes en faction soit plus élevé et qu'un signal d'alarme ait été mis en place pour prévenir le reste de la bande. Dans la mesure où des efforts de discipline auront été accomplis depuis le dernier assaut, les chefs et les lanceurs de sort seront plus rapides et prêts à combattre. (si le groupe campait trop près du repaire durant la semaine précédente, il est possible que les orques aient localisé et lancé un raid sur l'endroit!)

EXEMPLE VI : Le groupe arrive dans une petite ville et l'attaque ouvertement.

S1 : Les gardes de la ville donnent immédiatement l'alerte, et bien qu'il n'y ait pas un signal dans chaque poste, il y a un dispositif central (cloche, gong, etc) pour prévenir la population quand la communauté est atta-

quée. Dès qu'il sonne, les détachements entraînés de la milice s'arment, se regroupent, et se rendent à leur poste prévu en cas d'attaque. Les habitants, quel que soit leur alignement (ceci inclut les personnages avec des classes d'aventurier), se joignent en toute probabilité aux défenseurs, car la sécurité et le bien-être de la communauté passent avant tout. Quand le groupe rompt le combat, une poursuite est hautement probable à condition que la ville possède suffisamment de troupes disponibles sur le moment.

S2 : La ville a cherché tous les renforts possibles en engageant des mercenaires, en demandant des hommes d'armes auprès des forteresses et des villes voisines, et *tous* les hommes valides sont enrôlés dans la milice. Toute destruction résultant du premier assaut aura été réparée dans la mesure du temps et des capacités disponibles. Les gardes sont doublées ou triplées et les lanceurs de sort tiennent prête leur magie, tant défensive qu'offensive, la plus puissante et la plus efficace. Des détachements d'éclaireurs ont été envoyés et il est probable que l'approche du groupe d'attaquants a été repérée. La poursuite est presque certaine probable si la seconde attaque échoue de manière à la permettre.

EXEMPLE V : Le groupe arrive sur un camp de bandits et engage le combat

S1 : Tout le camp est organisé et prêt à agir en un instant. Dès que les hommes de garde sonnent l'alarme, la réaction est très rapide. Des pièges défensifs et des fosses font partie du système de protection du camp. Les bandits se déplacent pour occuper les postes qui leurs ont été assignés. Les contre-attaques sont lancées en temps utile. Quand le groupe se retire, des voleurs, des assassins, voire même des moines qui peuvent faire partie du groupe de bandits, sont envoyés pour suivre les traces des aventuriers et découvrir quelles vont être leurs actions futures et si une autre attaque est à craindre.

S2 : Il y a de fortes chances que le camp entier ait DISPARU (sans laisser aucune trace) si le groupe d'attaquant faisait preuve d'une force suffisante pour causer de sérieux problèmes lors d'une nouvelle/attaque. S'il est encore là, les pièges sont mieux camouflés et plus nombreux. Des embuscades peuvent être dressées sur le chemin le plus probable qu'emprunteront les attaquants. Quelques nouvelles recrues ou certains autres, absents lors de la première attaque, peuvent avoir rejoint les rangs des brigands. Les tours de gardes ont été doublés ou triplés, avec l'ensemble des hommes plus en alerte que jamais et tous les préparatifs possibles et imaginables effectués. Durant la semaine de calme, des tentatives d'assassinat ont pu avoir été perpétrées sur un ou plusieurs membres du groupe (à condition que les bandits possèdent un voleur ou un assassin dans leurs rangs), un espion peut avoir essayé de s'infiltrer chez les attaquants, et/ou un raid peut avoir été lancé sur le campement de groupe. En cas de retraite du groupe, la poursuite est quasi-certaine, si les forces dont disposent les bandits sont suffisantes.

EXEMPLE VI : Le groupe découvre une forteresse et attaque.

S1 : Les gardes donnent immédiatement l'alerte pour prévenir les occupants, les alarmes se déclenchant en plusieurs endroits de la forteresse. Les chefs agissent de manière à tenir la place ou à expulser les envahisseurs avec une grande vigueur. Les lanceurs de sorts on certainement des postes et des tâches attribuées à l'avance, comme lancer des sorts de *boules de feu, de foudre*, des *piliers de feu*, des *nuages létaux*, des *dissipations de la magie* et équivalent. Les défenseurs sont déterminés à TUER, les attaquants, pas à s'occuper d'eux avec stupidité ou gentillesse. Ils ne demandent ni n'offrent aucun quartier. De même, les pièges de la forteresse sont *mortels*. Alors que l'action se poursuit, les chefs évaluent la force du groupe, ses faiblesses, ses modes de défense et d'attaque pour contrer de manière appropriée. Si le groupe se trouve à l'intérieur de la forteresse, toutes les entrées et issues possibles sont bloquées. Lorsque les attaquants se retirent, il est hautement probable qu'ils subissent une contre-attaque ou au moins un harcellement. De plus, des membres des forces de la forteresse suivront continuellement le groupe tant qu'il ne sera pas à une distance raisonnable de celle-ci.

S2 : la forteresse aura sûrement remplacé toutes ses pertes et reçu des renforts. Une embuscade peut être préparée pendant l'approche des attaquants. Des forces de réserve sont prêtes à fondre sur le groupe (de préférence alors qu'il combat de face, pour le prendre par l'arrière ou sur le flanc). Les engins de siège, l'huile, les projectiles, etc. sont prêts et disponibles en quantité plus que suffisante. La réparation des défenses se fait aussi rapidement que le permettent le temps et les matériaux disponibles. Les points faibles sont bloqués, isolés et piégés autant que faire ce peut selon les circonstances. Les chefs sont toujours proches, de manière à prendre immédiatement les mesures qui s'imposent. Les lanceurs de sorts peuvent être déguisés en sentinelles, ou cachés près des postes de garde, de manière à surprendre les attaquants. Toute retraite des attaquants est immédiatement suivie d'une poursuite acharnée.

En tant que MD, vous devez baser les actions et les réponses sur ce que doit être l'activité *logique* des monstres lorsqu'ils sont attaqués pour la première fois et durant les assauts suivants. Vous campez les monstres concernés et devez agir en conséquence. Si le groupe d'attaquants ne possède pas le "savoir-faire" nécessaire pour évaluer correctement la rencontre et la mener (ce qui peut signifier s'enfuir le plus vite possible pour ne jamais revenir pour éviter une seconde raclée), il n'a que ce qu'il mérite. Il est primordial que le Maître du Donjon se souvienne qu'une personne sérieusement menacée répond toujours avec la mesure d'attaque/défense la plus puissante possible pour assurer sa survie (cela peut consister en une fausse réddition, une amitié feinte, une lutte jusqu'à la mort, ou des douzaines d'autres réactions en fonction des circonstances et de l'intelligence/sagesse de l'individu en question). La meilleure solution peut se résumer a fuir le plus rapidement possible, quelque chose que les créatures intelligentes et de nombreux animaux pas-si-intelligents que ça feront très souvent quand il n'y a aucune autre alternative à par une mort inutile. Un clerc menacé lance-t-il une *connaissance des alignements* sur son agresseur? Ou une *paralysie*? De toute evidence, la dernière solution est beaucoup plus logique dans 99 % des cas, et c'est de cette manière que les monstres que vous jouez doivent se comporter. Les squelettes et les zombis se font stupidement massacrer. Les fourmis géantes marchent vers la destruction pour protéger leur colonie, mais des créatures plus intelligentes réagissent avec des défenses, des contre-attaques, etc. plus diversifiées de manière à assurer leur sécurité.

UTILISATION DE TROUPES NON-HUMAINES

Les troupes de demi-humains ne serviront sûrement pas un maître humain s'il ne défend pas oûtre mesure la cause de leur race. De petits nombres peuvent servir sous les ordres d'un compagnon d'armes de leur propre race, mais aucune troupe importante ne le fera, sauf, pour de courtes périodes, principalement si un danger menace leur territoire. Vous pouvez permettre des exceptions si elles sont compatibles avec votre campagne. De même, les demi-elfes peuvent engager des troupes elfes, les petite-gens des nains ou des elfes, etc.

Les hommes-lézards ne servent un maître humain que par la peur ou un respect religieux. Ces deux cas requièrent une surveillance continuelle afin de s'assurer de leurs services. La communication posera sûrement des problèmes. Les hommes-lézards ont également tendance à fondre sur les blessés et les morts, quel que soit leur camp, pour les dévorer s'ils ne sont pas dirigés et contrôlés en *permanence*.

Les troupes non-humaines, gobluors et humanoïdes, sont très difficiles à diriger. Les créatures ont tendance à s'affronter entre elles (voir **Compatibilité des troupes non-humaines**, plus bas), attaquer les humains à proximité, qu'ils soient amicaux ou non (25 % s'ils sont amicaux), fuir le champ de bataille en voyant des troupes de leur propre camp se retirer ou faire retraite, et se livrer au pillage à la première occasion. La communication présente là aussi d'énormes problèmes. La discipline de telles troupes sera plus facilement maintenue si leur maître est fort et puissant, et leur donne des raisons de craindre la désobéissance. De la même façon, elles sont plus enclines à obéir si des chefs autoritaires sont présents dans chaque détachement pour les menacer et les diriger. Des faiblesses dans le commandement ou le manque de contrôle entraîneront certainement leur désorganisation et la totale impossibilité de les maîtriser. Les probabilités de contrôle pour chaque type de troupe sont détaillés dans le tableau suivant :

Race des troupes	Pas d'officiers & Chef faible	Pas d'officiers & Chef fort	Officiers & Chef fort
gnoll	30 %	40 %	80 %
gobelin	40 %	50 %	90 %
goblour	30 %	50 %	80 %
hobgobelin	20 %	40 %	90 %
homme-lézard	10 %	60 %	100 %
kobold	25 %	50 %	95 %
orque	20 %	50 %	90 %

Chaque fois que des ordres sont donnés ou qu'un combat a lieu, référez-vous à la colonne apropriée et effectuez le tirage. Si le résultat est supérieur au pourcentage inscrit, les troupes désobéissent d'une façon ou d'une autre : refus de bouger, attaque de créatures détestées à proximité, pillage, fuite, etc. Notez qu'il n'est pas possible d'avoir un chef faible et des officiers capables. Les chefs forts sont souvent testés. Le fait d'offrir une bonne solde est généralement considéré comme une faiblesse du chef.

Compatibilité des troupes non-humaines : La compatibilité générale des troupes de demi-humains peut être déterminée en consultant le **MANUEL DES JOUEURS, TABLEAU DES PRÉFÉRENCES RACIALES!** Les hommes-lézards sont haïs par tous les demi-humains et les humanoïdes, à part les kobolds, et même ces derniers sont méfiants (au même titre que les troupes humaines). Parmi les différentes races d'humanoïdes, nombreuses sont celles qui se malmènent ou s'attaquent entre elles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

TABLEAU DES PRÉFÉRENCE RACIALES ENTRE HUMANOÏDES

	Affinités raciales								
Race	**Goblour**	**Gnoll**	**Gobelin**	**Géant des coll.**	**Hobgobelin**	**Kobold**	**Ogre**	**Orc**	**Troll**
Goblour	P	T	B	T	A*	A*	T	A*	N
Gnoll	T	P	A*	T	N	A*	B	T*	N
Gobelin	B	A	P	N	T	B	H	N	A
Géant des collines	B	B	A	P	A	A	B	N*	T
Hobgobelin	T	N	N*	N	H**	A*	A	T*	H
Kobold	A	H	B	A	A	P	H	A	T
Ogre	T	T*	A*	B	A*	A*	P	T*	T
Orc	A	N	T*	A	N	A*	B	H**	H
Troll	A	N	A	T	H	T	N	A	N**

* Indique que la race malmène et harcelle ces humanoïdes.

** Si les autres membres de cette race sont d'une tribu ou d'une famille rivale.

Notes explicatives

P : P indique une certaine *préférence* et une compatibilité ou même la possibilité d'une amitié entre eux accompagnée de la coopération appropriée.

B : B indique que cette race fait preuve d'une certaine *bienveillance*, ne montrant donc aucune hostilité, et qu'une coopération est possible.

T : T indique que les races se *tolèrent* mutuellement, et qu'il est peu probable qu'une hostilité ouverte soit évidente.

N : N indique des sentiments *neutres* mais relativement *négatifs* entre les deux races. Il n'y aura aucun mouvement pour aider l'autre si elle subit des revers de fortune.

A : A indique une *antipathie* et une répugnance manifeste qui se transforment en hostilité ouverte à la première occasion. *Si les chefs ou les surveillants sont faibles, ces troupes désertent.*

H : H indique une *haine*, souvent entretenue par la peur, qui se change certainement en hostilité dès que l'occasion se présente, ou qui entraîne la désertion des humanoïdes concernés, à la première opportunité, s'ils se trouvent près d'une troupe puissante de ces créatures détestées.

Utilisez ce tableau à chaque fois que des troupes humanoïdes combattent ou même servent côte à côte (à moins de 12" l'une et l'autre sans qu'elles soient séparées par d'autres troupes ou un écran, donc à même de se voir). Vous devez jouer ces troupes en fonction du résultat du tableau.

CONSTRUCTION & SIÈGE

CONSTRUCTION SOUTERRAINE

En tant que Maître du Donjon, vous êtes intéressé par la construction d'un donjon pour deux raisons. La plus importante reste le travail qui sera effectué dans différents environnements souterrains que vous mettrez en place pour vos joueurs. Ces tâches se dérouleront sûrement avant leur incursion dans le labyrinthe, lors de leurs aventures à l'intérieur, et même après qu'ils se soient attelés à d'autres projets. Plus tard, les personnages de haut niveau construiront leur propre forteresse, souhaitant des dédales souterrains en dessous. Bien que le volume des renseignements fournis dans ce chapitre ne peut en aucun cas servir de traité d'expertise sur l'art et la manière de creuser des tunnels, il doit être plus que suffisant pour résoudre rapidement et simplement les situations de ce type dans votre campagne.

EXTRACTION : VOLUME DE ROCHE POUR 8 HEURES DE TRAVAIL PAR MINEUR

	Type de roche creusée		
Race du mineur	**Très tendre**	**Tendre**	**Dure**
gnoll, petite-gens, humain	2 m^3	1,5 m^3	0,8 m^3
gnome, kobold	2,2 m^3	1,7 m^3	0,8 m^3
gobelin, orque	2,4 m^3	1,8 m^3	0,8 m^3
nain, hobgobelin	2,5 m^3	2 m^3	1 m^3
ogre	4 m^3	3 m^3	1,5 m^3
géant de collines	7 m^3	4 m^3	2 m^3
géant du feu, du froid	10 m^3	5,5 m^3	3 m^3
géant des pierres	14 m^3	10 m^3	5 m^3

Travailleurs multiples : Pour la facilité du jeu, on considère que chaque mineur supplémentaire extrait le volume de roche approprié, à condition qu'il y ait suffisamment dans la galerie. En considérant qu'un tunnel typique fait 3 mètres de large sur 4,5 mètres (ou a peu près) de haut (y compris les échaffaudages, si nécessaire), le nombre maximum de mineurs est déterminé ci-dessous en fonction de leur race. Ajustez le nombre pour les passages plus larges ou plus étroits, en n'oubliant pas que tout mineur de taille supérieure à celle d'un humain doit disposer d'une largeur d'au moins 3 mètres pour travailler.

Race	**Nombre maximum par puits de 3 mètres de large**
nain, gnome, gobelin, petite-gens, kobold	16
hobgobelin, humains, orques	12
gnoll	8
ogre	6
géant (tous les types)	4

Equipes multiples : Il n'y a aucune raison de limiter le travail à un tiers de la journée. Si c'est nécessaire, la construction peut être effectuée 24 heures sur 24, tant qu'il reste assez de travailleurs frais toutes les 8 heures. Aucun mineur ne peut travailler plus de 8 heures par jour.

Espace naturel : Quand un passage naturel et une caverne existent, il se peut qu'il n'y ait aucun travail à faire, sauf éventuellement des tâches mineures de renforcement, élargissement, etc. La détermination du volume de roche à extraire de ces passages ou de ces espaces n'est pas difficile. Par contre, l'existence même des zones est autrement plus ardue. Vous pouvez toujours considérer que les races vivant principalement sous terre découvrent des tels endroits et les élisent comme lieu d'habitation. Pour les personnages joueurs, vous pouvez souhaiter accorder les chances suivantes de trouver une caverne naturelle :

Type de roche	**Probabilité d'espace naturel**
calcaire (très tendre)	1 sur 10
autres roches sédimentaires (tendres)	1 sur 50
lave (dure)	1 sur 20
autres roches ignées (dure)	1 sur 100

Les dimensions de tels espaces naturels varient souvent du plus petit au plus grand, avec de multiples passages en ce qui concerne uniquement le calcaire. Dans les roches ignées ne se trouvent que des passages étroits et des petites cavernes. Les cavités dans la lave sont tubulaires, le plus souvent assez larges et longues. Les espaces dans les autres roches sédimentaires sont plus petits et moins nombreux.

Note générale : Les personnages joueurs ne peuvent utiliser des membres de races comme les kobolds, les hobgobelins, les orques et les géants comme mineurs. Ces créatures préfèrent de loin voler, détrousser et tuer pour subvenir à leurs besoins. La peur de l'esclavage s'avère parfois être un argument de poids durant quelques temps, mais les lourdes tâches qui consistent à garder les mineurs certainement peu consentants et à veiller à ce qu'ils travaillent à un rythme optimum posent des problèmes difficilement surmontables au maître d'œuvre. Les mineurs possèdent des outils qui peuvent devenir des armes relativement efficaces; par conséquent, il faut envisager au minimum 1 garde de force comparable pour 4 travailleurs.

Les esclaves et les mineurs contraints et forcés développent 50 % à 80 % de leur efficacité idéale, selon le nombre de contremaîtres qui les surveillent et les dirigent. S'il n'y en a qu'un pour 16, l'efficacité normale est réduite à 50 %, 60 % pour 1 pour 12,70 % pour 1 pour 8 donne 70 % et 80 % pour 1 pour 4. Ainsi pour 4 mineurs embauchés de force, il faut un garde et un surveillant. Et, bien entendu, dans le cas d'ogres, le garde et contremaître doivent leur être égaux ou supérieurs en dés de vie/puissance. Par exemple, des guerriers de 4ème niveau, des ogres ou équivalent.

DURÉE DE CONSTRUCTION

Excavation de terre : Le coût d'un fossé de 30 mètres de long, 6 de large et 3 mètres de profondeur suppose le travail d'une équipe de 3-4 hommes durant 6 semaines. Si le terrain est en argile lourde, le temps est doublé.

Constructions en pierre : Les constructions équivalentes à une forteresse durent approximativement une semaine par section de 27 m^3 (cube de 3 m de côté). En ajoutent 50 % du prix, la vitesse de construction est doublée pour la multiplier en trois, il faut dépenser 250 % du prix de base. Il est impossible d'aller plus vite. Les bâtiments en pierre ordinaires mentionnés dans la liste des tarifs nécessitent quatre mois de travail (intérieur compris). Toutes les durées impliquent que les matériaux de construction sont disponibles. L'extraction en carrière et l'acheminement, si tel est le cas, augmentent la durée et le coût de construction. Les gages de l'architecte s'ajoutent également à tout ceci.

Constructions en bois : Les bâtiments en bois prennent moitié moins de temps à construire que leurs équivalents en pierre. Un hourd en bois, par exemple, peut être bâti au rythme de 3 mètres par jour.

Il existe une telle quantité de facteurs variables que la durée indiquée pour n'importe quelle construction doit demeurer très vague. Si vous ne désirez pas effectuer de calculs trop longs, il est conseillé d'utiliser les estimations générales de durées de construction ci-dessous :

Demeure entourée de douves, donjon simple, petit château	1 ans + 2-8 mois
petit château avec enceintes intérieure et extérieure, château moyen	2 ans + 1-6 mois
château moyen avec enceintes intérieure et extérieure, grand château	3 ans + 2-8 mois
grand château concentrique, fortification d'une ville moyenne	5 ans + 1-12 mois

Ces durées supposent qu'un architecte a dressé les plans au préalable et que les coûts de construction sont normaux. Si des sommes supplémentaires sont dépensées, la durée est alors réduite, comme indiqué dans le cas des constructions en pierre. Dans le cas de l'érection d'une enceinte autour d'une zone urbaine, la durée de construction sera réduite de 50 % si des habitants y participent volontairement.

CONSTRUCTIONS

Construction	Coût en P.O.
Archère	3
Archère, pour arbalète	5
Barbacane	4000
Bâtiment de bois	200
Bâtiment de pierre	500
Contrefort en pierre, 1 m l., 1,5 m épaisseur et 3 m haut	15
Corps de garde en pierre	2000
Courtine, enceinte, 3 m l., 6 m haut, 30 m l.	1000
Douve, 30 m l., m prof, 6 m l.	250
Echauguette, 3 m large, 6 m haut	300
Escaliers en bois, 3 m élévation, 1 m l.	10
Escaliers en pierre, 3 m élévation, 1 m l.	50
Fenêtre obturée avec barreaux, 0,6 m l., 1,2, m haut	10
Fenêtre obturée, 0,6 m l., 1,2 m haut	7
Fossé, 30 m long, 6 m l., 3 m prof	100
Herse, 3 m l., 4,5 m haut	500
Hourd en bois, 3 m haut	10
Machicoulis en pierre, 3 m haut	100
Merlon, 1,2 m l., 1 m prof, 1,5 m long	6
Merlon à archères, 1,2 x 1 x 1,5	10
Meurtrière	10
Mur de bastion, 1,5 m l., 6 m haut, 12 m l.	500
Palissade en bois, 30 m l., 3 m haut	100
Parapet en pierre, 3 m haut	10
Passage secret, 0,6 m larg, 1,2 m haut	50
Passerelle de bois, 3 m long	10
Pilastre, 1,5 m l., 1 m prof, 3 m haut	25
Pont-levis, 3 m l., 4,5 m l.	400
Porte en bois, 1,2 m larg, 2,1 m haut	10
Porte en bois renforcée, 1,2 m larg, 2,1 m haut	25
Porte en fer, 1,2 m larg, 2,1 m haut	100
Puits, 1,5 m^3	4
Rempart crénelé, 4,5 m long	20
Talus de palissade, 30 m l., 3 m haut	100
Talus de renforcement, chanfrein	50
Tour carrée, 3 m côté, 9 m haut	600
Tour carrée, 6 m côté, 9 m haut	900
Tour carrée, 9 m côté, 9 m haut	1200
Tour ronde, 6 m diam, 9 m haut	850
Tour ronde, 9 m diam, 9 m haut	1350
Tour ronde, 12 m diam, 9 m haut	1600
Trappe, 0,6 m l., 1 m haut	2
Tunnel souterrain, 1,5 m l., 2,5 m haut, 3 m l.	100
Volet de meurtrière	3

Archère : Derrière chaque archère se trouve un espace dans lequel se place l'archer (15 cm de large et 1,2 m de haut).

Archère pour arbalète : Comme le nom le laisse supposer, la forme de cette archère est en croix.

Barbacane : Il s'agit d'un ouvrage avancé et plein en pierre, formé de deux tours rondes de 9 m à la fois de diamètre et de hauteur d'un bâtiment en pierre (6 mètres de large, 3 de long sur 2 de haut) qui les relie. Elle est renforcée et divers interstices sont prévus. Une barbacane peut soit avoir une porte, soit uniquement constituer une fortification extérieure.

Bâtiment en bois : Le processus est identique à celui des bâtiments en pierre, excepté le fait que les murs sont en planches de 15 cm d'épaisseur.

Bâtiment en pierre : Il s'agit d'une construction en pierre, taillée ou brute, dont les murs extérieurs (30 cm d'épaisseur sur 6 mètres de haut) forment un périmètre de 36 mètres. Il comprend deux étages en bois (1er étage et grenier), deux escaliers, un toit en pente et une porte en bois. Le creusement d'une cave, le plancher, les murs intérieurs et les autres portes sont en supplément. Il faut ajouter 10 % du prix de construction de base pour augmenter l'épaisseur des murs d'une couche supplémentaire (30 cm). Ainsi, un bâtiment doté de murs de 3 mètres d'épaisseur (en fonction de dimensions extérieures appropriées) coûtera 500 p.o. plus 90 % de ce prix, soit un total de 950 p.o. Le coût d'un bâtiment de pierres peut être utilisé pour calculer celui des murs intérieurs d'un donjon.

Contrefort en pierre : Il s'agit généralement d'un mur de soutien pour renforcer la surface extérieure d'un mur d'enceinte, d'une tour, etc. Pour créer un renforcement mural de 6 mètres de haut, il faut l'équivalent de trois sections de contrefort.

Corps de garde : Un corps de garde est un bâtiment en pierre avec des murs de 1,5 mètre d'épaisseur, deux portes en bois renforcées pour garder une entrée de 3 mètres de large sur 4 mètres de haut, une herse et un machicoulis crénelé au sommet. Les renforts commencent à une hauteur de 9 mètres et mesurent eux-mêmes environ 2 mètres. Le corps de garde possède 42 mètres de murs extérieurs. Deux barbettes couvrent l'entrée.

Douve : Il s'agit d'un fossé rempli d'eau (aux parois généralement correctement tassées et caillloutées).

Echauguette : Il s'agit d'une petite tour construite pour permettre le tir de flanc vers les murs d'enceinte ou en tant que point de tir supplémentaire.

Escalier en bois : Un escalier typique est construit en bois dur et solide.

Escalier en pierre : Fait de pierre massive durant les 3 premiers mètres, un escalier de pierre doit être renforcé s'il monte plus haut.

Fenêtre obturée avec barreaux : Il s'agit d'une fenêtre normale munie d'une unique barre de fer verticale avec des pointes horizontales de chaque côté pour empêcher que quiconque pénètre par cette ouverture. En ce qui concerne des fenêtres plus larges, il est possible d'installer plusieurs barres du types précédent, ou encore une grille.

Fenêtre obturée : Cette ouverture dans un mur est protégée par des volets en bois de 2,5 cm d'épaisseur.

Fossé : Les parois de cette tranchée, creusée pour présenter un obstacle, sont en pente, tassées et détrempées. Si un rempart de terre est érigé sur l'un des côtés du fossé, son coût n'est que de 20 % du prix normal. Le prix d'un fossé peut servir à calculer celui de l'excavation des caves, des sous-sols, des donjons, etc.

Herse : Il s'agit d'une grille de bois renforcée ou de barres de fer, montée et descendue au moyen d'un treuil et d'un système de contre-poids. Chaque modification de surface de 0,1 m2 vaut 2 pièces d'or.

Hourd en bois : Il s'agit d'une passerelle très robuste en bois en avancée à l'extérieur d'une enceinte. Il est muni d'embrassures, d'un toit en pente qui le relie aux remparts et de trous dans le plancher afin de permettre aux défenseurs de lancer ou de jeter des projectiles sur les attaquants du mur.

Machicoulis en pierre : Il s'agit d'un balcon en pierre sur la partie extérieure d'un mur. Des ouvertures dans le sol permettent de lancer des projectiles sur les attaquants au pied du mur.

Merlon : Il s'agit d'un bloc de pierre sur le parapet qui offre une protection aux défenseurs se trouvant au sommet d'un mur ou d'une tour. Une meurtrière peut y être percée afin de permettre des tirs plus intensifs.

Meurtrière : Il s'agit d'une fente, en croix ou non, ou d'une ouverture similaire dans un sol qui régit l'accès à un passage au niveau inférieur. En combinaison avec une herse, des archères et des puits, elle rend l'entrée d'un corps de garde ou d'une structure équivalente fort dangereuse pour les attaquants.

Mur de bastion : Il s'agit d'une portion de mur courbe, le plus souvent hémisphérique, construite dans un mur d'enceinte pour permettre les tirs sur le flanc. Il n'a pas de remparts crénelés.

Mur d'enceinte : Il s'agit d'une portion de mur droit sans remparts crénelés. S'il a plus de 6 mètres de haut, il doit alors être plus épais ou bien être renforcés par des pilastres.

Palissade : Une barrière faite de planches de 16 cm d'épaisseur, fermement enfoncées dans le sol (de 1 m à 1,5 m) forme une palissade. Une telle structure est souvent érigée au sommet d'un rempart et équipée d'une passerelle pour la transformer en parapet.

Parapet de pierre : Il s'agit d'un mur bas de 1 mètre à la fois de haut et de large qui offre une protection aux défenseurs. Il est crénelé par le placement espacé de merlons.

Passage secret : Il s'agit d'une porte en pierre opérant grâce à un pivot ou un contre-poids, dont le mécanisme de fonctionnement est caché. Il n'existe aucune réduction de prix pour les ouvertures plus petites, tandis que le coût augmente de 5 po par surface supplémentaire de 0,1 m2.

Passerelle : il s'agit d'une plate-forme robuste de 1 mètre de large environ construite sur un mur ou une palissadee afin de permettre aux défenseurs de tirer ou combattre au sommet de la construction.

Pilastre : Il s'agit d'un renforcement en forme de pilier de même épaisseur au sommet et à la base.

Pont-levis : Il s'agit d'un pont construit en bois dur avec des planches de 15 cm d'épaisseur bardées de fer et attaché à de grosses chaînes qui passent à travers les murs de la forteresse. Ces dernières sont utilisées pour remonter le pont-levis au moyen d'un treuil et d'un cabestan muni d'un anti-retour. Chaque surface de 0,1 m2 modifie le prix de 1 po.

Porte en bois : Il s'agit d'une solide porte de bois (érable, frêne, etc.) épaisse d'environ 8 cm. Une surface supplémentaire (ou en moins) de 0,1 m2 dans la porte coûte 2 pa. La porte est renforcée d'un côté.

Porte en bois renforcée : Il s'agit d'une robuste porte en chêne de plus de 10 cm d'épaisseur, bardée de bandes de métal et barrée par une poutre de chêne de 8 cm x 16 cm. Toute surface de 0,1 m modifie le prix de 5 pa.

Porte en fer : Une porte en fer est généralement scellée dans la pierre par trois gonds/supports. Elle est formée de plaques d'environ 3 cm d'épaisseur boulonnées sur un cadre de 1,5 cm. Le prix de portes plus grandes, plus petites ou plus épaisses varie de 2 po par section de métal de 0,1 m2 sur 1,5 cm. Il y a une barre de fer sur un côté de la porte.

Puits : Il s'agit d'un trou recouvert d'une plaque de bois ou de métal. Ce couvercle est ôté lorsque les attaquants menacent l'endroit où il a été creusé. Un puits comporte généralement un sol et des murs de pierre.

Rempart crénelé : Ce sont les parapets, les embrasures et les merlons placés au sommet des murs pour servir de protection aux archers. Si la surface n'est pas assez large, une passerelle de bois (q.v.) doit également être construite. Une section de 4,5 mètres comprend généralement deux merlons de 1,2 mètre de large et deux embrasures de 1 mètre.

Talus de palissade : Il s'agit d'un mur constitué de plusieurs couches de terre tassée et détrempée, érigé, habituellement à la base d'une palissade (voir aussi **Fossé**).

Talus de renforcement, chanfrein : Ces termes désignent des supports en pente destinés à renforcer la base des murs ou des tours et à gêner les attaques tant des machines que des hommes.

Tour carrée : Voir **Tour ronde** ci-dessus. Une tour de 3 mètres de côté possède des murs d'un mètre d'épaisseur.

Tour ronde : Ce cylindre de pierre, sans portes, archères ou remparts est muni d'un sol, d'un toit plat et un escalier en pierre. L'escalier monte en spirale jusqu'au sommet. Les murs d'une tour de 6 mètres de diamètre ont 1,5 mètre, d'épaisseur; 1,8 m pour une tour de 9 mètres et 2,1 mètres pour une tour de 12 mètres de haut.

Trappe : Il s'agit d'une solide porte en bois, épaisse de 5 cm, installée dans le sol. On la soulève par un anneau de métal installé en même temps que la plaque de bois. Chaque surface supplémentaire de 0,1 m2 coûte 1 po.

Tunnel souterrain : Puits droit généralement utilisé comme moyen de fuite, le tunnel souterrain doit être creusé dans un sol meublé pour être ensuite pavé tant sur le sol, les murs que le plafond en pierre de taille. Si la terre est compacte, son coût est doublé. S'il est creusé dans de la roche dure, le coût est alors multiplié par cinq.

Volets de meurtrière : Ces plaques de bois masquent une embrasure. Ils sont construits en deux parties, indépendantes l'une de l'autre, qui reposent fermement de chaque côté des merlons mais qui peuvent être relevés pour permettre le tir à l'arc.

ENGINS DE SIÈGE ET DISPOSITIFS DE GUERRE

Le besoin d'utiliser les divers engins de siège et d'artillerie se fera occasionnellement sentir. Bien que l'art et la manière de mener une bataille sur une grande échelle ne constitue pas le sujet de cet ouvrage, l'emploi individuel de telles machines est facilité grâce aux explications ci-dessous.

Engin ou dispositif	Prix en P.O
Balliste (ou mangeonet ou scorpion)	75
Bélier	500
Catapulte lourde	200
Catapulte légère	150
Chaudron suspendu	50
Galerie couverte (ou tortue)	350
Mantelet mobile	15
Palan	150
Piège à bélier	20
Tour de siège	800
Truie	500
Trébuchet	500

Balliste : Engin de guerre qui tire des projectiles lourds semblables à des lances. Leurs prix sont comparables à ceux des javelots.

Bélier : Galerie couverte et mobile équipée d'un lourd tronc d'arbre suspendu par des chaînes à deux poutres du toit. L'extrémité du tronc est renforcée de métal, et le tout sert à marteler les défenses.

Catapulte : Engin fonctionnant par torsion, qui lance de lourds projectiles, les munitions pouvant aussi bien être des matériaux inflammables, des rochers, des tonneaux d'ordures, des animaux morts, etc.

Chaudron suspendu : Immense pot de fer destiné à porter des liquides à ébullition ou les enflammer. Il est suspendu de manière à permettre facilement de déverser son contenu sur les attaquants.

Galerie couverte : Construction, quelquefois mobile, généralement constituée d'une structure en poutres recouverte de peaux fraîches pour protéger le bois. Elle possède un double toit, dont un en pente pour dévier liquides et projectiles. Elle sert à protéger les assaillants qui s'attaquent à un mur. Ses dimensions sont de 4 mètres de large, 4 de haut sur 6 de long.

Mantelet mobile : Mur en bois, équipé de roues pour la mobilité et d'une archère. Il mesure habituellement 1,8 mètre de large sur 2,5 de long, avec une épaisseur supérieure à 5 cm. Le mantelet est incliné vers l'arrière.

Palan : Structure équipée d'un pivot et d'un levier. Une extrémité de ce dernier est équipée d'une corbeille qui permet de monter jusqu'à 4 attaquants à une hauteur de 9 mètres pour prendre une construction d'assaut.

Piège à bélier : Fourche ou crocher en fer au bout d'une longue perche. Les défenseurs le baissent pour attraper et immobiliser le bélier (ou truie) à l'ouvrage. Ils n'ont plus qu'à le remonter ensuite pour briser ou démanteler le bélier.

Tour de siège : Tour mobile en bois, constituée habituellement d'une infrastructure de poutres couverte de peaux fraîches et de plaques d'ardoise pour la protéger des tirs. Elle fait 5 mètres de côté à la base, 12 mètres de haut avec un parapet de 3 mètres au sommet. Un pont-levis de 3 mètres de côté est intallé à une hauteur de 9 mètres. La partie inférieure est destinée à la locomotion. Une échelle à l'intérieur ou à l'arrière permet d'accéder à hauteur du pont-levis et au parapet supérieur, avec deux niveaux intermédiaires.

Truie : Système avec une pique ou une vrille, protégé comme un bélier, contre les ouvrages en pierre.

Trébuchet : Grand engin de siège qui tire des brassées de projectiles très lourds à de grandes distances grâce à un système de levier et de contre-poids.

TABLEAU DE TIR DES MACHINES DE GUERRE

Utilisez les tableaux ci-dessous pour déterminer les probabilités de "toucher" à chaque tir d'un engin de siège ou d'une machine de guerre :

	Portée		Dégâts		Cadence	Servants	
Dispositif	**min.**	**max.**	**P-M**	**G**	**de tir**	**min.**	**max.**
Balliste (scorpion)	¼"	32"	2-12	3-18	¼-½	2	4
Bélier	0"	¼"	9-16	7-12	½	10	20
Catapulte lourde	18"	36"	2-24	4-16	¼	6	10
Catapulte légère (onagre)	15"	30"	2-20	3-12	¼	4	6
Trébuchet	24"	48"	3-30	5-20	¼	8	12
Truie	0"	¼"	9-16	13-24	½	10	20

*** Dégâts possibles si la victime est directement en face de l'engin (bélier, pique ou vis).**

La **portée** est la distance entre l'engin et la cible. La trajectoire des projectiles de balliste est droite rectiligne tandis que celle des catapultes et des tré-

buchets est courbe. La portée minimum est généralement applicable aux trajectoires courbes. La portée minimum d'un bélier et d'une truie se limite uniquement au balancement maximal du système, indiquant ainsi la proximité du dispositif de protection par rapport à la cible (le plus souvent une construction).

Les **dégâts** variables s'expliquent d'eux-mêmes.

La **cadence de tir** ne peut être obtenue qu'avec un nombre minimum de servants. S'il en manque, elle descend dans le meilleur des cas à 50 % de la normale. Le nombre maximal de servants permet de doubler la cadence d'une balliste. Tous les autres engins ne bénéficient d'aucun avantage (excepté une probabilité de maintenir une cadence de tir normale) en disposant d'un nombre de servants supérieur au minimum mentionné.

Détermination du toucher :

Des artilleurs doivent manier tous les engins à projectiles pour qu'ils aient des chances d'atteindre leur cible. (Vous pouvez, éventuellement, permettre à des guerriers d'apprendre le maniement des divers engins d'artillerie à la place des armes de mêlée classiques.) Le niveau du chef des servants détermine les chances de toucher : dans le cas d'un guerrier de niveau 0, on se réfère à la première colonne, la seconde pour un guerrier du 1er ou 2e niveau, etc. EN CE QUI CONCERNE CES TIRS, TOUTES LES CIBLES SONT CONSIDÉRÉES CLASSE D'ARMURE 0 (QUELLE QUE SOIT LEUR CA) EXCEPTÉ LES BALLISTES QUI TIRENT SUR CA 10 SI LA CIBLE EST VISIBLE. Si on obtient un coup au but, déterminez les dégâts en fonction de la taille de la cible.

I **Engins à tir direct**	II **Engins à tir indirect**
ballistes	catapultes
mangonets	onagres
scorpions	trébuchets

Ajustez le nombre pour "toucher" de base à l'aide des tableaux de modificateurs ci-dessous. Lancer un d20; si le résultat est supérieur ou égal au score ainsi modifié, le coup réussit.

Mouvement de la cible	**Bonus et pénalités**
Stationnaire	+ 3
Vitesse de déplacement inférieure à 3"	0
Vitesse de déplacement : 3" – 12"	– 3

Taille de la cible	**Bonus et pénalités**
Taille humaine ou moins	– 2
Taille d'un cheval avec cavalier ou d'un petit bateau	0
Taille géante, petit bâtiment ou bateau moyen	+ 2
Bâtiment moyen ou grand bateau	+ 4
Grand bâtiment, mur de château, etc.	+ 6
Tirs suivant le coup initial (uniquement si la cible est stationnaire)	+ 4

Conditions climatiques uniquement pour les bateaux	**Bonus et pénalités**
Calme	+ 1
Brise légère à vent modéré	0
Vent fort à vent en rafales	– 2
Tempête	– 4

Type de tir	**Bonus**
Tir direct	+ 4

Si un projectile de catapulte ou de trébuchet manque sa cible, utilisez la table concernant les **PROJECTILES ÉQUIVALENTS AUX GRENADES** pour déterminer l'endroit où il frappe. Les échecs tombent toujours trop court ou passent au dessus, à droite ou à gauche de la cible, même si cela implique que la distance en question soit inférieure aux limitations respectives de sa portée.

Comme précisé dans le chapitre concernant les **PROJECTILES ÉQUIVALENTS AUX GRENADES**, on considère les projectiles de catapulte légère comme étant de 30 cm de diamètre et ceux d'un trébuchet comme ayant 60 cm de diamètre. Les projectiles de balliste équivalent à des lances.

Champ de tir : Les angles de tir des engins à projectiles sont les suivants :

Balliste	45° à droite ou à gauche
Catapulte lourde	15° à droite ou à gauche
Catapulte légère	30° à droite ou à gauche
Trébuchet	10° à droite ou à gauche

Les obstacles éventuels n'ont que peu de chances de gêner les projectiles à trajectoire courbe (catapulte ou trébuchet), à moins qu'ils ne soient situés à proximité de l'engin ou de la cible. Ainsi, un trébuchet peut lancer un projectile par dessus un mur de 12 mètres à condition que celui-ci se trouve à plus de 18 mètres de l'engin ou de la cible. Du fait que les projectiles lancés par des ballistes ont une trajectoire rectiligne, les obstacles entre l'engin et la cible interrompent les tirs de ce type d'arme.

PROTECTION : Les créatures servant de cibles qui ne sont que partiellement visibles ou totalement hors de vue ne peuvent être atteintes de manière normale par des projectiles de catapulte ou de trébuchet . La zone en question doit être désignée et le tableau du le chapitre concernant les **PROJECTILES ÉQUIVALENTS AUX GRENADES** sert à pour déterminer l'endroit où frappe le projectile. Les tirs de balliste sont impossibles sur des cibles invisibles. Si elles sont partiellement visibles, utilisez les **AJUSTEMENTS DE PROTECTION ET DE CAMOUFLAGE SUR LES PROJECTILES.**

DÉGÂTS DE SIÈGE : Les dégâts causés aux constructions par les différents engins de siège, ainsi que ceux provoqués par divers sorts et monstres, sont détaillés dans les **VALEURS D'ATTAQUE DURANT UN SIÈGE** (q.v.).

	Points De Dégâts Sur			
Moyen D'attaque	**Bois**	**Terre**	**Roche Tendre**	**Roche Dure**
Bélier	1*	–	¼*	–
Boule de feu	½**	–	–	–
Désintégration	2	2	2	2
Elémental de terre	2*	10*	2*	1*
Excavation	–	10	–	–
Foudre	½**–	–	–	
Géant des collines	1*	–	½*	¼*
Géant du feu, du froid	2*	–	1*	½*
Géant des nuages, des pierres, des tempêtes	3*	–	1*	½*
Rocher lancés par un géant :				
des nuages, du feu, du froid	4	–	2	1
des pierres, des tempêtes	6	–	4	2
Glissement de terrain	–	20	–	–
Golem de fer	3*	1*	2*	1*
Golem de pierre	3*	1*	1*	½*
Poing de Bigby	1 *	–	½	¼
Projectile de catapulte légère	4	–	2	1
Projectile de catapulte lourde	6	–	4	2
Projectile de trébuchet	8	–	5	3
Sylvanien	8*	2*	2*	1*
Tremblement de terre	5-60	5-30	5-60	5-30
Trompe de destruction	18	6	8	4
Truie (pique ou vrille)	½*	½***	½*	¼*

* Les dégâts mentionnés sont valables par round d'attaque effectuée avec ce type.

** Les dégâts mentionnés sont valables par niveau du lanceur de sort lançant l'incantation et incluent les dégâts du feu qui s'ensuivent; si la cible en bois est protégée par des peaux fraîches, humidifiée etc, réduisez les dégâts de 50 %.

*** Dégâts infligés uniquement si la truie est équipée d'une vrille.

Les **roches tendres** comprennent les briques réfractaires, les roches calcaires, le grès. Les **roches dures** sont le granit et les matériaux similaires.

Formes d'attaque supplémentaires :

Le **minage** implique l'excavation d'un tunnel sous un bâtiment. Il doit être ensuite étayé, puis rempli de matériaux inflammables auxquels on met le feu de manière à brûler les poutres qui supportent la construction. En cas de réussite, cela entraîne une brèche de 3 mètres dans un mur d'enceinte ou 10 points de dégâts structuraux pour les autres types de construction.

Le **travail de sape** consiste à creuser, sous la protection d'une galerie par exemple, dans la pierre ou la terre. Ce type d'attaque est lent. Pour le représenter, accordez-lui les dégâts que ferait une truie mais sur une base de tour, non de round.

Il est important que le lecteur comprenne que toutes les valeurs ne sont que représentatives. Le processus complet de la guerre de siège serait interminable dans une campagne; il a donc été accéléré pour obliger l'alternative à résider soit dans les sorties et les contre-attaques ou dans la chute de la place-forte.

VALEURS DÉFENSIVES DES CONSTRUCTIONS

Construction	Valeur en Points de Défense
Barbacane	150*
Bâtiment en bois	8-16
Bâtiment en pierre (par assise)	10
Contrefort	20*
Corps de garde	120
Echauguette	25
Entrée (double porte renforcée)	8-12
Fenêtre avec barreaux	12
Fenêtre obturée	4
Herse	12
Hourd de bois	2
Merlon	10
Mur de bastion	40
Mur d'enceinte	20****
Palissade en bois	6-12
Parapet en pierre	20
Pilastre	15**
Pont-levis	10-15
Porte en bois	1
Porte en bois renforcée	3
Porte en fer	10
Rempart	20***
Rempart crénelé	12
Talus de renforcement	20**
Tour carrée	30-50
Tour ronde	40-80

* A l'exclusion de la valeur des portes et des herses.

** Tous ces points défensifs doivent être détruits avant que les supports de la construction puissent être affectés. Exemple : l'évaluation d'une tour avec un talus de renforcement gagne 20 points.

*** Les projectiles de catapulte, les béliers et les piques, sont sans effet.

**** Ceci indique la résistance d'un mur d'enceinte de 3 mètres d'épaisseur sur une surface de $9\ m^2$. Si le but souhaité est une brèche plutôt qu'un trou, le mur doit être détruit de haut en bas.

VALEURS DÉFENSIVES DES ENGINS DE SIÈGE ET DES DISPOSITIFS DE GUERRE

Dispositif	Valeur en Points de Défense
Balliste	2
Bélier	12
Catapulte légère	4
Catapulte lourde	6
Chaudron suspendu	2
Galerie couverte	10
Mantelet mobile	3
Palan	4
Tour de siège	16
Trébuchet	8
Truie	12

DIRIGER LE JEU

LANCER LES DÉS ET CONTRÔLER LE JEU

Dans bien des situations, il est régulier et amusant que les joueurs lancent les dés que ce soit pour les combats en mêlée et les jets de protection. En revanche, vous disposez du droit le plus strict de contrôler les dés à tout moment du jeu et de les lancer pour les joueurs. Vous pouvez souhaiter le faire pour les laisser dans l'ignorance de certains faits notoires ou leur offrir un indice particulier, comme l'existence à une porte secrète qui mène à un complexe de monstres et de trésors fort passionnant. Vous avez l'habitude à tout moment d'ignorer ces résultats de dés si vous désirez que les événements prennent un tour particulier. Mais votre action à la suite d'une telle décision ne doit *jamais* soumettre un personnage joueur ou non joueur à un danger insurmontable. "DONNEZ TOUJOURS SA CHANCE À UN MONSTRE!"

Les exemples de tirages de dés qui doivent toujours rester secrets sont les suivants : écoute aux portes, dissimulation dans l'ombre, détection des pièges, déplacement silencieux, trouver une porte secrète, jets de protection des monstres et attaques infligées au groupe sans qu'il puisse en avoir connaissance.

Dans certains cas, les règles ne prévoient pas une action spécifique d'un joueur. Lorsque vous devez faire face à de telles situations, laissez plutôt les dés décider que de déterminer vous-même le résultat. Ceci peut être effectué en assignant une chance raisonnable de réussite à un événement pour laisser ensuite le joueur lancer les dés et voir s'il obtient un résultat satisfaisant. Vous pouvez faire varier le score en question pour avantager un personnage joueur ou non joueur, en fonction de ce qui vous semble le plus correct et le plus logique tout en demeurant juste vis à vis des deux camps.

Il arrive de temps en temps qu'un joueur meure sans avoir commis la moindre faute. Il aura correctement accompli sa tâche, pris les précautions nécessaires. Malgré cela, le jet capricieux des dés aura raison de lui. A longue échéance, vous devez laisser un tel événement suivre son cours logique dans la mesure où les joueurs tueront ultérieurement plus d'un monstre grâce à ce type de tirages pour le moins heureux. Néanmoins vous avez le droit d'arbitrer la situation. Vous pouvez décider que le personnage n'est pas mort mais inconscient, qu'il perd une jambe, un œil, ou lui infliger tout autre désavantage physique d'importance en rapport avec l'action du monstre. Il est très démoralisant pour un joueur de perdre un personnage qu'il affectionne alors qu'il a bien joué. Mais laissez les dés dicter les autres conséquences de son acte lorsqu'il a fait preuve de stupidité ou de négligence! Une fois de plus, au vu des nombreuses possibilités de rappel à la vie, même la mort n'est pas trop grave! Par contre, n'oubliez pas la limite imposée aux resurrections en fonction de la constitution. A ce sujet, il existe un tirage que vous ne devez JAMAIS altérer : la RESURRECTION. Si un personnage manque son tirage (il doit lancer les dés lui-même), cela implique qu'il est MORT POUR TOUJOURS. Une mort finale DOIT exister faute de quoi l'immortalité prendra le dessus. L'ennui s'emparera alors du jeu car les personnages auront tous plus de 9 vies de rechange!

TRAITEMENT DES JOUEURS DIFFICILES

Certains joueurs prennent plus de plaisir à gâcher le jeu qu'à y participer, ce qui empêche les autres joueurs de s'amuser. Par conséquent tout doit être tenté pour empêcher ceci. Vous devez exclure de la campagne ceux qui préfèrent parler fort et argumenter, pinailler à longueur de temps, qui boudent ou se conduisent de manière infantile dès que le vent tourne contre eux, ou encore qui se réfugient derrière les règles lorsque vous êtes amené à prendre une décision les concernant. Demandez leur tout bonnement de partir, ou ne les invitez plus à participer la fois suivante.

La pression que peuvent exercer les autres participants est un autre moyen de contrôle qui existe pour tout joueur qui n'est pas totalement odieux et dont vous souhaitez conserver la présence. Ce dernier tente, le plus souvent, de prendre la direction des opérations et de donner des ordres même quand leur personnage est absent, de dire aux autres ce qu'ils doivent faire ou encore de se livrer à des actes ou des activités dont leurs personnages n'ont pas connaissance. Dès que de telles propositions, suggestions ou ordres sont donnés, informez simplement les joueurs que tout ceci n'est plus possible à cause de l'intervention du joueur en question. Le groupe agira alors pour lui imposer silence et mettre le holà à ses interventions indésirables. Les autres joueurs lui feront certainement comprendre que ses débordements sont peu souhaitables dès qu'ils commenceront à affecter leurs propres personnages et leur plaisir du jeu.

D'autres mesures médicales, autres que l'expulsion, peuvent être employées. Par exemple, un monstre errant supplémentaire que l'on tire de manière plus qu'évidente, l'attaque d'une *mommie éthéré* (qui frappe toujours par surprise, bien sûr), les points de dégâts infligés par des "éclairs bleus venus du ciel" atteignant le personnage de plein fouet ou la *perte permanente* d'un point de charisme pour le personnage appartenant au joueur indélicat. Si ces interventions arrivent régulièrement, cela indique qu'elles ne sont pas efficaces. Des mesures plus fortes doivent alors être mises en œuvre. Une fois de plus, l'ultime réponse à un tel problème réside dans l'exclusion pure et simple de la personne en question lors des rencontres futures.

INTÉGRATION DE JOUEURS EXPÉRIMENTÉS OU DÉBUTANTS DANS UNE CAMPAGNE EXISTANTE.

Une campagne fiable souffrira probablement d'une certaine usure au fil de son développement, avec des joueurs qui abandonnent pour une raison ou une autre et de nouveaux participants qui s'intègrent dans l'environnement. Certains de ces nouveaux venus seront des joueurs expérimentés ayant participé à d'autres campagnes et possédant des personnages particuliers qu'ils désireront garder. D'autres joueurs expérimentés n'auront pas de personnage mais une connaissance pratique du jeu qui les différencie des véritables novices. Pour conclure, certains participants seront de véritables débutants, ceux qui n'ont qu'une vague, ou voire même aucune, idée de ce qui les attend. Ces trois types de nouveaux personnages joueurs devront être intégrés dans une campagne qui se trouve dans n'importe quel stade de maturité, la majorité des joueurs disposant de personnages de bas, de moyen ou de haut niveau. Pour réussir une transition facile, il est conseillé de

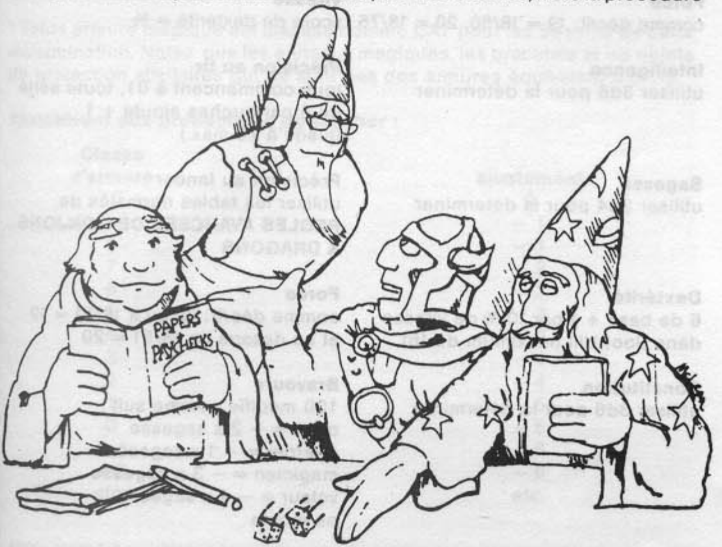
suivre la formule la plus appropriée parmi celles qui sont décrites ci-dessous. Le transfert de personnages originaires d'une autre campagne est fortement apprécié par les joueurs en raison du temps et des efforts qu'ils leur ont consacrés. Ils s'y sont ainsi plus ou moins identifiés et attachés. Une telle intégration est possible à condition que les personnages existants ne soient pas trop forts (ou trop faibles) pour votre campagne et correspondent à son environnement en matière de classes et de races. L'arsenal d'objets magiques du personnage devra être examiné avec le plus grand soin; il est fort probable que certains d'entre eux seront rejetés.

Si plusieurs joueurs de ce type entrent dans le jeu au même moment, il peuvent effectivement être d'un niveau inférieur à la moyenne des participants tant qu'ils coopèrent et partent en aventure ensemble plutôt qu'avec le groupe des joueurs originaux. Ceci est valable jusqu'à ce qu'un certain équilibre soit atteint. Si le personnage de tout nouveau joueur est trop puissant, celui-ci accepte cette décision et en développe un nouveau. Par contre, il est possible de leur apprendre que, dans un futur plus ou moins proche, le degré de maturité de la campagne permettra de réunir le nouveau personnage avec l'ancien comme égaux ou chef et compagnons d'armes.

Les joueurs expérimentés qui ne possèdent pas de personnages sont généralement intégrés à une campagne à un niveau à peu près égal à la moyenne des personnages existants dans le groupe. Si celle-ci est par exemple le 4ème niveau, un "dé de moyenne" ou un d4 + 1 peut être lancé pour générer le niveau du nouveau personnage allant donc du 2ème au 5ème. Ce système fonctionne toujours aussi même lorsque le niveau moyen est égal à 5, 6, 7 ou même 8, notamment en utilisant le "dé de moyenne". Si le nombre de niveaux d'expérience est supérieur à 8, vous souhaiterez sûrement que de tels débutants commencent au moins au 4ème niveau. Après tout, ils ne manquent rien dans la mesure où ils ont déjà joué des personnages novices autre part. Ils ne seront pas sans défense et impotents dans le cadre de votre campagne puisque vous leur offrez des personnages d'un niveau conséquent (4ème, 5ème ou 6ème par exemple) pour commencer. Si de nombreux joueurs expérimentés arrivent simultanément dans votre campagne. Vous pouvez adopter une approche différente en adaptant la méthode ci-dessous réservée aux néophytes.

Il ne faut pas refuser à un joueur inexpérimenté la joie de partir en aventure en tant que néophyte. Vous vous rappelez sûrement le plaisir de jouer qui vous habitait lorsque vous ne compreniez pas tout ce qui se passait, ignoriez les particularités des monstres ou ne sachiez que faire. Cela ne vous a pas empêché, bien au contraire, d'en savourer chaque seconde! Lancer un joueur débutant au milieu d'un groupe de vétérans des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** détruit tout espoir en ce domaine dans la mesure où le novice sera ignoré ou brisé, ou encore les deux à la fois. S'il n'y a qu'un seul néophyte dans votre campagne, préparez un endroit spécifique pour une aventure de 1er niveau et consacrez lui du temps pour qu'il puisse jouer seul. Deux joueurs expérimentés peuvent assumer le rôle d'hommes d'armes mercenaires, ainsi que ceux de marchands et d'autres que le nouveau joueur rencontre au cours du jeu, ce qui ne les empêche pas de beaucoup s'amuser de leur côté.

Mais, toutes les actions, réactions et décisions doivent être laissées entre les mains du nouveau participant (sans aucune aide ou suggestion de la part des autres). Si plusieurs joueurs débutants sont intégrés au même moment, les anciens joueurs ne sont alors plus nécessaires, mais la procédure



"C'est un super nouveau jeu-de-rôle fantastique ! ou l'on personnifie des étudiants et des ouvriers dans une société technologique et industrielle".

reste la même. Après quelques aventures, les nouveaux venus auront acquis suffisament d'habitude pour se joindre aux expéditions de grande envergure dès que l'occasion se présentera. Quand ces nouveaux personnages ont atteint le 3ème ou le 4ème niveau, il est, en général, de bon ton de permettre la coopération la plus complète entre les deux groupes (anciens et nouveaux joueurs). A ce stade, ces derniers pourront apporter quelque chose au jeu et surtout tireront des bénéfices d'une aventure avec les joueurs de la "vieille garde".

Prenez garde de ne pas autoriser la venue d'objets magiques d'autres campagnes en intégrant des personnages dans la mesure où cela déséquilibrerait votre environnement ou, dans un cas moindre, offrirait aux joueurs des possibilités dont ils ne sont pas censés posséder. (voir **OBJETS MAGIQUES NON STANDARDS** pour les détails). De toute évidence, l'utilisation contrôlée d'objets magiques hérités ou fournis est recommandée en ce qui concerne l'intégration de nouveaux personnages dans un groupe d'aventuriers de niveau moyen ou haut. De la même manière, il faut octroyer lorsqu'un personnage néophyte est créé des fonds supplémentaires et un oud eux objets mineurs afin de lui permettre de progresser le plus vite possible au sein de la campagne tout en ne lui gâchant pas le plaisir de la première aventure. Vous devez, grâce à celà, maintenir la viabilité de votre campagne dans la mesure où il est quasiment certain qu'une certaine usure se fera sentir et que vous devrez intégrer de nouveaux joueurs aussi doucement que possible afin de protéger votre environnement. Vous devrez également rendre cette intégration la plus agréable possible tant pour les nouveaux joueurs que pour les vétérans.

PERSONNAGES MULTIPLES POUR UN SEUL JOUEUR

Il n'existe pas d'interdiction absolue en ce qui concerne l'utilisation de plusieurs personnages qui appartiendraient à un seul joueur. Lorsque cela semble bénéfique, le Maître du Donjon peut autoriser un joueur à posséder des personnages multiples selon ses propres critères. Par exemple, quand son personnage principal est absent en raison d'un voyage particulier, le joueur peut alors utiliser un nouveau personnage plutôt qu'un des compagnons d'armes du précédent. En fait, un joueur peut posséder plusieurs personnages à condition d'être doué, coopératif et capable d'assumer correctement de tels rôles multiples.

En général, ces personnages multiples ne doivent pas être associés. L'un ne doit pas "connaître" des informations, ou communiquer des connaissance, qui lui sont personnelles à l'autre. Un tel personnage ne doit pas considérer automatiquement qu'un PJ contrôlé par le même joueur est ami. L'argent et/ou les objets de valeur ne peuvent être échangés en toute liberté. En résumé, chacun de ces personnages doit être joué comme un individu séparé. En tant que MD, vous devez vous préparer à intervenir et assumer le rôle d'un personnage si un joueur abuse du privilège qui l'amène à posséder des personnages multiples. Intervenez rapidement, et avec fermeté, et le joueur comprendra sûrement que vous n'autorisez pas de tels abus, en particulier si le personnage dont vous assumez le rôle devient agressif et hostile vis à vis des exigences de l'autre.

Dans une campagne où les joueurs sont peu nombreux, ou bien où peu de participants sont de bons joueurs, il est probable que chaque (bon) joueur possèdera plusieurs personnages. Après plusieurs séances de jeu, certains seront en bons termes, voire même amis d'autres éviteront certains membres du groupe et quelques uns auront même pu devenir ennemis. Expliquez à vos joueurs que vous n'êtes pas opposé à ce qu'ils possèdent plusieurs personnages à la condition qu'ils soient décidés à les jouer comme des individus indépendants et différents. Ce conseil sera amplement suffisant pour leur permettre de contrôler plusieurs personnages.

INTERVENTION DIVINE

Si les puissances surnaturelles des différents Plans Extérieurs avaient le pouvoir et le désir de s'impliquer constamment et continuellement dans les affaires des millions d'habitants du Plan Matériel Primaire, elles seraient non seulement occupées au point de pas avoir un instant de repos, mais ces divinités dirigeraient en fait leurs propres affaires et s'affronteraient très souvent et régulièrement. Si un appel à l'aide est entendu une fois sur 100, il est inévitable que chaque divinité serait aussi occupée qu'une standardiste durant une catastrophe naturelle. Même en fournissant à chaque dieu un nombre nominal de serviteurs capables de porter assistance aux aventuriers désespérés, la situation serait pour le moins frénétique. Si on ajoute à celà les conséquences de divers sorts *(communion, contact d'un autre plan, seuil),* il est alors évident que l'intervention divine n'est pas que pécadilles et ne doit pas être accordée pour un oui ou pour un non, même si les personnages sont dans une *situation critique!*

Il ne s'agit pas de décider arbitrairement que les dieux ne répondent jamais aux appels des personnages. L'adoration et le service d'une divinité fait partie de l'univers des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS.** Les

DIRIGER LE JEU (DIVERSIFIER UNE CAMPAGNE)

puissants dieux mauvais, les démons et les diables sont prêts à apparaître dès que l'on prononce leur nom, à condition qu'existe une possibilité de gagner des adeptes. Les forces du bien peuvent envoyer une créature puissante du même alignement pour aider des personnages dans leur mission. De toute évidence, toute sortes d'interventions peuvent avoir lieu dans le cas de compétition entre deux divinités opposées, mais toujours de manière à ne pas obliger les deux dieux en personne à s'affronter directement! En revanche, l'accumulation des points de vie, des capacités sans cesse améliorées et de meilleurs jets de protections représentent l'aide que fournissent les forces surnaturelles aux personnages.

Par conséquent, dans la plupart des cas, vous aurez à déterminer l'implication des divinités en développant le scénario ou la série de scenarii de votre campagne. (Dans ma propre **Campagne du Faucon-Gris,** 9 demi-dieux, 3 seigneurs démons, et une poignée de divinités nordiques et autres ont été impliquées durant des années de jeu. Une fois ou deux, est survenue une intervention divine et les puissances infernales sont accourues à deux reprises à la mention d'un certain nom...) Il est possible de régler les interventions qui se décident sur un coup de tête de la manière suivante : si le personnage requérant assistance a été un fidèle exemplaire, accordez-lui 10 % de chances pour qu'une créature soit envoyée à son aide si c'est la première fois qu'il en demande. Si vous obtenez 00, il existe un pourcentage égal au niveau du personnage que la divinité se dérange en personne. Ces probabilités sont modifiées comme suit :

Chaque intervention précédente pour le personnage	− 5 %
Comportement moyen en fonction de l'alignement	− 5 %
Comportement limite en fonction de l'alignement	− 10 %
Affrontement direct avec une autre divinité requis par la situation	− 10 %
Les adversaires sont d'alignements opposés	+ 1 %
Le personnage sert la divinité (par des instructions directe ou grâce à des intermédiaires)	+ 25 %

Note : Les divinités n'interviennent pas sur les plans qui servent de lieu d'habitation à d'autres dieux, soit les Plans Extérieurs. Elles ne s'aventurent pas non plus sur les Plans Négatif ou Positif. Les interventions sur les Plans Elémentaires sont laissées à l'appréciation du MD, en fonction des habitants qu'il y aura placé s'il existe des dieux élémentaires, les divinités des plans extérieurs ne s'y rendront PAS). Les interventions se déroulent uniquement sur le Plan Matériel Primaire, le Plan Astral et l'Ether dans la majeure partie des cas.

Demi-dieux et dieux :

Si un demi-dieu ou un dieu est privé de son corps matériel par un quelconque moyen, (y compris s'il est "tué" sur le Plan Matériel Primaire), il est renvoyé sur son plan d'origine. Ce processus est identique à la manière d'en éliminer la forme matérielle d'un démon ou d'un diable.

DIVERSIFIER UNE CAMPAGNE

Bien que cela semble improbable à ceux qui n'ont jamais participé à un jeu d'aventure fantastique durant une longue période, certains participants, une fois éteint le feu de l'enthousiasme (peut-être au bout de quelques mois ou d'un an, selon l'intensité du jeu) vont se lasser et se tourner vers une autre forme de jeu, pour ne participer qu'occasionnellement à votre campagne. Peu de temps après, même vos joueurs les plus fanatiques trouveront, de temps à autre, que les niveaux de donjon et les châteaux perdus dans les contrées sauvages ont perdu de leur attrait, en dépit de différences subtiles et de défis inhabituels. Néanmoins, il vous est possible de concevoir une campagne n'entraînant pas la défection et l'ennu des joueurs. Une telle tâche est loin de présenter la moindre difficulté.

Il a déjà été question que le jeu se devait de n'être ni trop difficile pour survivre, ni trop facile pour présenter un minimum de défi ou d'amusement. Il est impératif qu'il existe quelque chose dont la possession serait désirable, la perte désagréable et que les deux puissent produire. De plus, il doit toujours y avoir un but final. Les aventures doivent reposer sur une toile de fond avec, peu importe leur épaisseur, des liens qui font la jonction entre le bien et le mal, les puissances opposées, les états rivaux et les différents peuples. Nul besoin que tout ceci puisse être englobé du premier coup d'œil. Au cours du jeu, des indices sont fournis aux joueurs, impliquant ainsi leurs personnages au sein des luttes et des interactions qui agitent ces entités supérieures. Ainsi, le personnage commence à un niveau plus bas que celui d'un pion, mais au fur et à mesure qu'il progresse en expérience, comprend finalement qu'il est une pièce intéressante, à défaut d'être importante, du jeu qui se déroule à l'échelle cosmique. Quand cela arrive le but de son jeu devient le double : non seulement désire-t-il que son personnage et ses compagnons d'armes gagnent des niveaux d'expérience, mais aussi que leurs actions se parent d'une signification qui dépasse leur simple développement personnel.

Mais si un but sérieux et ultime est indissociable d'une campagne réussie, il n'a pas besoin d'être omniprésent. A l'intérieur de l'ensemble peuvent se développer des intrigues brèves et sans aucun rapport avec la trame générale, que ce soit une partie de donjon ou une quête, une altercation entre nobliaux, etc. De temps à autre, des scenarii destinés au seul amusement ne sont pas à exclure. La raison en est simple : ces instants délirants et humoristiques établissent un contraste avec le sérieux haletant des luttes titanesques et, en même temps, délassent les participants. Les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** forment surtout et avant tout un jeu, un passe-temps où l'on ne doit pas s'ennuyer. Son aspect d'amusement doit par moment être accentué. Ainsi, j'ai inclus dans ma **Campagne de Faucon-Gris**, un niveau "Alice au Pays des Merveilles". Bien qu'il s'agisse d'un endroit mortel, ceux qui s'y sont aventurés sont tous d'accord pour le qualifier de fort divertissant car il est l'antithèse du reste de la campagne. De même, il existe des endroits où les aventuriers peuvent se rendre dans un univers basé sur la mythologie grecque, le futur où l'îlot de King-Kong attend leur bon plaisir à travers le multivers sur différentes planètes, y compris "La planète d'aventure" de Jack Vance, où ils chasseront les requins à bord du Carabas tandis que les Dirdir se lanceront à leurs trousses.

Bien sûr, de tels endroits représentent un investissement considérable en temps et en efforts. Bon nombre d'entre vous ne pourront consacrer les heures nécessaires à la préparation de ces diversions et il pourrait sembler que votre campagne est condamnées à stagner irrémédiablement. Ce n'est pas le cas. Les différents scenarii préparés, disponibles dans le commerce, représentent une base idéale pour ce genre d'aventure dans votre propre monde. De plus, il existe de nombreux jeux qui peuvent être "rapportés" sur votre campagne pour servir de divertissement. Tout le monde a beau dire, un jeu de rôle reste un jeu de rôle et le décor n'a pas une suprême importance. La ruse consiste à adapter un système à un autre de manière à offrir une continuité pour les personnages établis selon les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** dans l'autre univers. Ceci introduit non seulement un changement revitalisant, mais pose aussi des problèmes nouveaux aux participants et ajoute de nouveaux facteurs à votre propre campagne : nouvelles capacités, nouvelles armes, etc. TSR a publié de nombreux jeux et systèmes de règles qui peuvent être utilisés dans ce sens, afin d'agrandir et de revigorer votre campagne. La place manque pour fournir une explication détaillée sur la manière d'adapter chacun d'eux, mais deux jeux se prêtent d'eux-mêmes à l'esprit et à l'organisation des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS : BOOT HILL** et **GAMMA WORLD.**

Six-coups et Sorcellerie :

Que vous choisissiez d'avoir une distorsion spatio-temporelle qui projette les cowboys de BOOTHILL dans l'environnement dérivé des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**, ou le contraire, les conversions sont identiques.

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

CONVERSION DES PERSONNAGES DE BOOT HILL EN REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS	CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES DE REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS PAR RAPPORT AUX STATISTIQUES DE BOOT HILL
Force comme décrit; 19 = 18/50, 20 = 18/75	**Vitesse** score de dextérité = %
Intelligence utiliser 3d6 pour la déterminer	**Précision au tir** tous commencent à 01, toute série de 6 cartouches ajoute + 1 (jusqu'à 25 max.)
Sagesse utiliser 3d4 pour la déterminer	**Précision au lancer** utiliser les tables normales de **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**
Dextérité 6 de base + 1 par 10 % de vitesse dans Boot Hill (maximum de 16)	**Force** comme décrit; jusqu'à 18/51 = 19 et au dessus de 18/51 = 20
Constitution utiliser 3d6 pour la déterminer	**Bravoure** 100 modifie comme suit : clerc = − 2 x sagesse guerrier = − 1 x sagesse magicien = − 3 x sagesse voleur = − 4 x sagesse ou moine
Charisme utiliser d8 + 4 pour le déterminer	**Expérience** initialement AUCUNE, sujette aux résultats

Dés de vie : Chaque personnage **BOOT HILL** est équivalent à un guerrier du 2e niveau (2d10 + ajustements éventuels de constitution). De plus pour chaque catégorie d'expérience de duel avec les armes à feu, un personnage de **BOOT HILL** gagne un niveau de guerrier (1d10 + ajustements applicables).

Classe d'armure : Comme dans **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** la majorité des personnages **BOOT HILL** possèdent donc une CA 10 (aucune armure), du moins au départ.

Jets de protection : Les personnages de **BOOT HILL** sauvent comme des guerriers de leur niveau (précisé dans **Dés de vie**).

Déplacements : La base de déplacement sans armure pour **BOOT HILL** est de 12". Les chevaux sont tous légers.

Séquence des tours : Utilisez le rythme habituel des tours dans **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**, sauf si les deux côtés utilisent des armes à feu. Dans ce cas, utilisez le système de **BOOT HILL** et la détermination du premier tir. Quand le système des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** est utilisé, donnez + 1 à l'*initiative* des personnages de **BOOT HILL** sans armure qui se servent d'une arme à feu.

Portée des armes : Les pouces (") de **BOOT HILL** sont convertis en pouces des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**.

Cadence de tir : Utilisez les cadences de tirs de **BOOT HILL** en tant que nombre de coups possibles par round, sans AUCUNE pénalité pour tirer plus d'un coup. Dans la mesure où un round représente une minute, vous pouvez, éventuellement, autoriser une cadence de tir DOUBLEE, avec une pénalité cumulative de −10% pour chaque coup en sus de la cadence normale. Pour 3 coups supplémentaires, la pénalité est de −30% pour chacun des trois tirs. La vitesse de *rechargement* se calcule en segments afin que toute arme à feu puisse être rechargée en 1 round.

Ajustements au nombre de base pour la détermination du premier tir :

Facteur de vitesse de l'arme	=	Projectiles des RAD&D cadence de tir	=	Classe d'armure
8-13		1/2		VS
6-7		1		S
5		2		BA
4		3		A
2-3		-		F
1		-		VF

Ajustement dû à l'armure portée :

Classe d'armure due à une armure portée	Modification sur la détermination du premier tir
10	0
9	− 1
8	− 2
7*	− 3
6	− 4
5	− 5
4	− 6
3	− 7
2	− 8

* Toute armure magique est classée comme CA7 pour les besoins de cette détermination. Notez que les anneaux magiques, les bracelets et les objets de protection similaires qui ne sont pas des armures équivalent à CA10.

Ajustement aux probabilités de toucher :

Classe d'armure	ajustement
10	0
9	− 1
8	− 1
7	− 2
6	− 2
5	− 3
4	− 3
3	− 4
2	− 4
1	− 5
0	− 5
− 1	− 6
− 2	− 6
etc.	etc.

Note spéciale : n'ajoutez pas les ajustements de dextérité à la classe d'armure en calculant les ajustements au toucher.

Blessures : Chaque coup inflige des dégâts comme suits, plusieurs coups assénés avec la même arme étant calculés séparément :

Armes	dégâts	Ajustements de portée S	M	L
Flèche, tomahawk (hachette), etc		comme dans **RAD&D**		
Derringer	1-4	+ 2	+ 1	0
Autre pistolet	1-8	+ 3	+ 1	0
Fusil de chasse	1-10	+ 2	0	− 1
Fusil à canon scié	1-8	+ 1	0	− 1
Autre arme longues	2-8	+ 2	+ 1	0
Fusil Gatling	1-8	+ 2	+ 1	0
Canon	3-12	+ 4	+ 2	0
Dynamite (par bâton)*	4-24	-	-	-

* Il n'y a pas de jet de protection. Vous pouvez, éventuellement, en autoriser un en considérant l'explosion comme une *boule de feu*, mais la base de dégâts doit alors être augmentée à 6-36 points de vie.

Il est possible d'extrapoler sur tous les cas qui ne sont pas couverts dans cette section grâce aux règles de **BOOT HILL** et/ou des présentes.

Les arbitres peuvent fort bien juger que certains monstres et personnages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** présentent un intérêt en tant qu'habitants de mines abandonnées et de vallées perdues.

Transfert d'armes à feu dans la campagne des REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS : A moins que vous ne souhaitiez que la poudre à canon ne pollue les eaux de votre monde fantastique, il est fortement recommandé de limiter les armes à feu de **BOOT HILL** à certaines régions spécifiques. D'autre part, il est conseillé que la poudre s'y transforme en une matière inerte qu'aucun alchimiste de qualité ne peut produire. De même, la dynamite et les autres explosifs perdent tout pouvoir.

Mutants et Magie :

Les lecteurs du magazine **THE DRAGON** peuvent être familiarisés avec le concept de mêler science fiction et fantastique, suite à un de mes articles concernant les aventures d'un groupe de personnages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** transportés par un parchemin de *malédiction* dans un autre continuum et débarquant au milieu d' androïdes et de mutants à bord du navire. *Le gardien des Etoiles* de **METHAMORPHOSIS ALPHA**. Plutôt que de reprendre ce sujet, il paraît plus avantageux de décrire les différentes possibilités offertes à un MD s'il prépare un seuil de passage à destination d'une terre post-guerre atomique du genre **GAMMA WORLD**. Les deux systèmes de jeu ne sont pas antithétiques et l'établissement de correspondances s'avère peu difficile. Les défis présentent un intérêt certain pour des personnages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**, et cette tentative peut entraîner l'envie de commencer une campagne séparée de **GAMMA WORLD** chez certains participants, ouvre donc à tous un nouveau champ de jeu. Avantage non négligeable, elle vous permet de ne pas arbitrer en permanence.

CARACTÉRISTIQUES DE PERSONNAGES

CONVERSION DE PERSONNAGES DE GAMMA WORLD POUR LES RAD&D	CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES DES RAD&D TRANSFORMÉES EN STATISTIQUES DE GAMMA WORLD
Force comme décrit, pas de pourcentage pour 18	**Force (physique)** comme dans RAD&D avec les ajustements de pourcentage
Intelligence comme décrit	**Intelligence** comme décrit
Sagesse utiliser la force mentale	**Force (mentale)** utiliser la sagesse
Dextérité comme décrit	**Dextérité** comme décrit
Constitution comme décrit	**Constitution** comme décrit
Charisme comme décrit	**Charisme** comme décrit
Résistance à la magie aucune	**Résistance aux radiations** aucune

Dés de vie : Les personnages de **GAMMA WORLD** doivent garder leur total (basé sur la constitution) et les personnages **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** leurs dés de vie et points de bonus gagnés par niveau.

Classe d'armure : Utilisez la table ci-dessous pour convertir les classes d'armure selon si l'action dépend des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** ou de **GW** :

CA GAMMA WORLD EN CA RA DONJONS & DRAGONS		CA RA DONJONS & DRAGONS EN CA GAMMA WORLD	
AUCUNE PROTECTION	10	AUCUNE	10
Bouclier uniquement	9	Bouclier uniquement	9
Fourrures ou peaux	8	Cuir ou hoqueton	8
Fourrures ou peaux + bouclier/armure de peau/armure de fibres végétales/carapace partielle	7	Cuir ou hoqueton + bouclier/ cuir clouté/broigne	7
Armure de peaux ou de fibres végétales + bouclier ou carapace totale	6	Cuir clouté ou hoqueton + bouclier lorica (+ bouclier)/ cotte de mailles	6
Armure-gaine ou armure de pièces de métal ou carapace totale	5	Cotte de mailles + bouclier/ plates feuilletées ou harnois	5
Armure de pièces de métal ou de fibres végétales ou carapace totale + bouclier	4	Plates feuilletées ou harnois + bouclier/plates (+ bouclier)	4
Plate énergétique/ armure de plastique	0	Armures magiques de CA 1 à – 2	3
Alliage énergétique/ à inertie/armure de bataille/ de reconnaissance	– 4	Armures magiques de CA – 3 à – 6	2
Armure d'attaque ou armure d'assaut	– 8	Armures magiques de CA – 7 à – 10	1

Jets de protections : Comme indiqué, les personnages de **GW** n'ont pas de jets de protection contre la magie (sorts), bien que certaines mutations mentales modifient cette règle (voir plus bas). De même, les personnages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** ne possèdent aucune résistance aux radiations. Les jets contre les *poisons* doivent suivre la matrice spéciale de **GW** dans un univers de **GAMMA WORLD**, le système des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** étant applicable dans tous les autres cas. Tous les autres jets de protection sont similaires à ceux des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** en considérant les personnages de **GW** comme des guerriers (ceux qui possèdent des mutations mentales se rapprochant de la possibilité de lancer des sorts peuvent jeter les dés comme des magiciens du 1er au 5ème niveau, si cette catégorie présente un avantage par rapport à celle du guerrier). Le niveau d'expérience est basé sur le nombre de x.p. gagné par le personnage de **GW**, chaque stade équivalent à un niveau : 0 à 2.999 = 1er, 3.000 à 5.999 = 2ème, 6.000 à 11.999 = 3ème, 12.000 à 24.999 = 4ème, etc.

Capacité de combat : Les personnages de **GW** combattent au niveau d'expérience équivalent à leur nombre de xp dans l'univers des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. Les personnages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** dans une campagne de **GW** utilisent le système qui y est en vigueur précède pour la détermination du toucher, sans considération de leur niveau.

Déplacement : Utilisez les vitesses de déplacement des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** pour les personnages dans la mesure où les échelles sont à peu prés égales.

Séquence des tours : Utilisez le système des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** en considérant un mouvement de recherche comme un round et un round de combat en mêlée comme un segment.

Portée des armes : En extérieurs, convertissez les mètres de **GW** en (") des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** ces derniers étant égaux à des mètres. Dans un environnement souterrain, NE reduisez PAS la portée des armes "fabriquées" de **GW** en (") des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** mais triplez leurs portées pour compenser la réduction de l'échelle à un tiers.

Cadence de tir : Utilisez les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** en convertissant les rounds de combat de **GW** en segments des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** quand le cas se présente.

Initiative : Utilisez le système des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**.

Ajustements au "toucher" : Acceptez tous les ajustements normaux des personnages, de chaque jeu, sauf que c'est la *force* de **GW** qui fournit les bonus au lieu de la dextérité (qui, elle, permet les ajustements de CA pour les personnages de **GW** qui ne portent pas de protections "fabriquées).

Dégâts : Comme indiqué dans les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** pour toutes les armes, sauf celles provenant uniquement de **GW** (dans ce cas, se reporter à **GAMMA WORLD**).

Fatigue : Ignorez la fatigue, ou vous pouvez choisir de ne l'utiliser que pour les personnages de **GW**.

Combat mental : Sauf si des capacités psi des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** sont présentes, utilisez le système de **GW** (sinon, le système de combat des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**). la sagesse représente la force mentale. Voir aussi ci-dessous.

Sorts : Les magiciens sans livre de sorts sont incapables de regagner leurs sorts. Les clercs se trouvant dans un environnement de **GW** perdent le contact avec leur divinité et sont donc dans l'impossibilité de récupérer des sorts au-dessus du 2e niveau. Certaines mutations mentales ressemblent à des sorts, et réciproquement. Une créature *sans défense mentale* voit tous les types d'illusion/fantasme ou enchantement/charme fonctionner automatiquement contre lui. Un *bouclier de défense mentale* offre un ajustement de + 4 au jet de protection contre ces mêmes formes d'attaque et détecte les pouvoirs mentaux et la magie. De plus, les personnages possédant cette capacité disposent sûrement des cinq modes de défense psi. *Le contrôle mental sur l'état physique* permet de contrecarrer les effets des sortes de *paralysie*. Un *contrôle mental* tenté sur une créature du monde **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** est considéré comme une tentative de *metempsycose*. De la même façon, certains sorts des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** sont très utiles contre des personnages, des créatures et des armes de **GW** : un *globe mineur d'invulnérabilité*, par exemple, empêche les pouvoirs équivalents aux sorts du 3e niveau (inclus). L'*invulnérabilité aux projectiles normaux* est efficace contre les armes à feu, à aiguille et à fragmentation ainsi que les projectiles de technologie médiévale. Un *mur de force* stoppe nombre de rayons et de faisceaux bien que les éclateurs et les grenades torc, somme toute des armes de désintégation, l'abattent instantanément. Quand un tel cas se présente, utilisez les exemples et les principes énoncés ci-dessus pour vous aider à juger du résultat.

Reliques et objets fabriqués : Les "objets fabriqués" de **GW** (excepté ceux à base chimique qui peuvent être reproduits) fonctionnent normalement dans l'univers des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**, tout comme la plupart des objets magiques dans une situation de **GW**. En ce qui concerne les "objets fabriqués" de **GW**, les personnages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** ne peuvent utiliser que ceux listés dans le **Tableau A**. De plus, ils ont un bonus de + 1 sur le lancer des dés. Les clercs et les magiciens dont l'intelligence est supérieure ou égale à 15 ne tiennent aucun compte de ces restrictions et de cet ajustement grâce à la pratique ou à leurs recherches. Chaque utilisation réussie d'un "objet fabriqué" donne 10 % de chances cumulables d'annuler la pénalité. Les recherches sur l'objet donne 1 % de chances cumulables d'utiliser aussi les **Tableaux B** et **C** : chaque jour de recherche pour un objet de type **B**, avec une dépense quotidienne de 100 po, chaque semaine de recherche pour un objet de type **C**, avec une dépense hebdomadaire de 1.000 po. (Naturellement, ces études et recherches doivent être ininterrompues.)

Tout objet "fabriqué" ou magique dont la démonstration est faite aux personnages (en leur donnant le mode d'emploi) peut être utilisé sans les tableaux. Toutefois, les personnages des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** utilisent des armes "fabriquées" qui diffèrent grandement des armes ou des objets magiques auxquels ils sont accoutumés, à 4 niveaux en dessous de la normale. Chaque utilisation réussie donne 25 % de chances à ces personnages d'accroître leur maîtrise, (perdre donc une pénalité de niveau) jusqu'à ce qu'ils finissent par acquérir une maîtrise normale. (De tels personnages peuvnt également bénéficier de considération spéciale lorsqu'ils utilisent des armes à feu dans des situations de **BOOT HILL**, étant familiarisés avec des armes de ping ou longues, gagnant ainsi une base de 25 à la précision, par exemple et un maximum de 50 après de l'entraînement.)

RECHERCHE MAGIQUE

CRÉATION DE L'EAU/MAUDITE & BENITE

Seuls les clercs, à l'exception des druides, sont capable de préparer l'eau bénite (ou maudite, dans le cas des clercs mauvais). Dans la mesure où un sort du troisième niveau est nécessaire, un clerc au moins du 5e niveau est requis pour créer ce liquide. Le processus est le suivant :

Un récipient de très bonne qualité, en métal précieux (cuivre, argent, électrum, or ou platine) et spécialement *béni/maudit* doit être fabriqué pour le clerc. Les symboles saints/maudits de la divinité du clerc y sont ensuite gravés avant qu'il soit rangé dans un objet spécifique. Ce dernier doit être finement ouvragé avec une essence de bois rare travaillé avec soin, et comporter une base, un piedestal, un coffre et un couvercle, le tout étant appelé un bénitier. Le récipient est placé à l'intérieur de son réceptacle et le clerc vêtu des habits sacerdotaux appropriés à sa religion lance alors les sorts suivants l'un après l'autre :

aquagenese
purification de l'eau et des aliments (ou le reverse)
bénédiction (ou le reverse)
cantique (1 tour complet)
prière

La quantité d'eau créée dépend du métal dans lequel est fabriqué le récipient. Tout est indiqué ci-dessous, y compris le coût moyen des différentes parties du bénitier. Une fois créée, l'eau bénite/maudite ne peut quitter son réceptacle durant plus d'un tour sans perdre ses vertus à moins d'être versée dans des fioles spécialement bénites/maudites, en pierre ou en verre plombé. Chaque fiole vide coûte 2-5 po.

Réceptacles d'eau bénite/maudite :

Métal	Capacité de création	Coût du récipient min-max	Coût du bénitier
cuivre	6 fioles	130-180 po	200 po
argent	10 fioles	1900-2400 po	500 po
électrum	18 fioles	8000-12000 po	1000 po
or	32 fioles	19000-22000 po	1500 po
platine	50 fioles	110000-200000 po	2000 po

Il est possible d'utiliser des récipients fabriqués avec un alliage. Leur capacité varie alors en fonction de leur nature, selon la proportion des différents métaux utilisés. Par exemple, un récipient en cuivre ciselé et bordé d'argent, muni de poignées en même métal, pourrait contenir l'équivalent de 8 fioles et coûter 50 % du prix du récipient en cuivre et 50 % de celui en argent. Bénitiers et récipients doivent être construits sur commande expresse, le temps de fabrication allant de 4 à 10 semaines (2d4 + 2).

Les capacités sont conçues pour les besoins du jeu et à manière de limiter les réserves d'eau bénite/maudite. Ceci est justifiable par le fait que les divinités trouvent les métaux précieux plus plaisants que les autres de moindre valeur et sont donc prêtes à accorder plus de faveurs à de tels récipients qu'ils leur sont consacrés.

Limite de création : Les eaux bénite et maudite ne peuvent être créées qu'une fois par semaine. Le rituel dure une journée entière en méditation et en prière, suivi des différents sorts, et l'obligation, pour le clerc, de prendre alors au moins 8 heures de repos complet. Chaque édifice religieux ne peut posséder qu'un bénitier dans la mesure où les dieux considèrent tout autre récipient comme superflu et indigne.

Désacralisation d'un bénitier : Si un non-croyant *bénit/maudit* un bénitier *maudit/bénit* ou use de moyens moins raffinés (urinant ou défacant, par exemple, dans le bénitier ou le récipient), l'ensemble est définitivement désacralisé et impropre à toute activité ultérieure. Il doit être fondu et reconstruit en entier. Il en coûte alors de 20 à 50 % du prix normal (voir ci-dessus) et le temps requis varie entre 4 et 6 semaines. Notez que l'une ou l'autre des méthodes de désacralisation implique de toucher le bénitier et le récipient. Toute *bénédiction* ou *malédiction* lancée à distance reste absolument sans effet et gâchée. Les reliques peuvent soit désacraliser au simple toucher, soit empêcher une belle action en étant enchâssées si vous le désirez dans le bénitier ou le récipient.

Note concernant l'absorption d'eau bénite :

Le fait de boire ou de se baigner dans l'eau bénite a des effets bénéfiques, notamment le ralentissement des symptômes de la lycanthropie ou de la transformation en mort-vivant. Pour chaque fiole ainsi utilisée, le processus est ralentide 1-4 tours, ce laps de temps étant déterminé secrètement et noté.

RECHERCHE DE SORT

Que ce soit dans le but d'inventer un sort nouveau ou à cause d'un manque de puissance cruellement ressenti, il est inévitable que les magiciens de votre campagne en arrivent à s'interroger sur les procédures nécessaires à la recherche et à la création d'un sort. Que le sort soit inédit ou déjà connu (mais que le personnage a été incapable de localiser lors de ses aventures), le procédé reste quasiment le même. Vous devez tout d'abord déterminer deux faits d'importance : Le personnage possède-t-il l'intelligence suffisante pour "connaître" un autre sort de ce niveau ? Le sort souhaité est-il d'un niveau accessible au personnage ? Une réponse affirmative à ces deux questions est indispensable au succès de l'entreprise. Néanmoins, cette information restera secrète que les réponses soient négatives ou positives, car le personnage doit découvrir les obstacles érigés sur le chemin de sa recherche sans le secours du MD. L'échec résultera donc d'une erreur de jugement de la part du personnage, avec pour conséquence le manque de réussite seulement après une série de tentatives inutiles.

Détermination du niveau du sort : Les nouveaux sorts peuvent poser un léger problème dans la mesure où vous aurez à les étudier. Malgré cela, la majeure partie de la tâche peut reposer sur les épaules des joueurs. Dès que l'un d'eux exprime le désir de rechercher un tel sort, informez-le que son personnage doit le préparer dans tous ses moindres détails, c.a.d. que vous désirez avoir les caractéristiques selon le format type des sorts du **MANUEL DES JOUEURS**. Ce n'est que lorsque vous aurez cette version entre les mains que vous étudierez la puissance du sort. Jusque là, vous ne devez en aucun cas en discuter avec le joueur, du moins en tant que MD à joueur. Il peut, par exemple, s'avérer nécessaire d'assumer le rôle d'un sage et d'étudier ce sort avec le personnage, mais il s'agit là d'un cas tout à fait différent. Une fois les spécificités du sort en votre possession, comparez-les aux sorts existants de manière à en déterminer non seulement le niveau mais aussi les modifications et les ajouts que vous jugez indispensables pour se conformer aux principes magiques "connus". Un sort super-puissant, dévastateur ou équivalent, doit être écarté immédiatement. Prenez en compte toutes ses ramifications, les termes employés afin d'éliminer tout sort qui donnerait un pouvoir extraordinaire, immérité et/ou injustifié. Tout ce qui est supérieur au 9e niveau (7e pour les clercs) devient *impossible*. Autorisez les recherches, mais elles seront toujours inutiles.

Vérifiez la portée, la durée, la zone d'effet et le jet de protection en particulier, pour vous assurer que le sort possède des limites et des restrictions. Vous pouvez fort bien instaurer des restrictions plus rigides et ajouter des composantes et/ou augmenter le temps d'incantation. Après l'analyse du sort et l'ajustement des paramètres, vous êtes alors capable de lui attribuer un niveau. Si le sort n'est qu'une variation d'un sort existant, avec uniquement des différences mineures, des améliorations ou des effets prolongés, il est probablement supérieur d'un seul niveau à la version existante. S'il est supérieur dans deux catégories, placez-le deux niveaux au-dessus, et ainsi de suite. S'il s'agit d'un sort radicalement différent des autres, référez-vous aux sorts qui lui ressemblent le plus pour ensuite évaluer son niveau en fonction de la puissance relative des enchantements déjà connus qui s'y rapportent. Les sorts combinant les fonctions de plusieurs autres sont d'un niveau *au moins* égal à la somme des niveaux des différents sorts *plus un*. Ainsi un sort combinant *bruitage* et *force fantasmagorique* serait du 6e niveau (2e niveau plus 3e niveau plus 1 niveau pour la somme des deux).

Coût des recherches : Le coût de base d'une recherche de sort n'est que de 200 pièces d'or par niveau de sort et par semaine. Notez, néanmoins, que cela implique que le magicien a déjà à sa disposition un laboratoire (ou une chapelle dans le cas d'un clerc) et une bibliothèque (constituée au fur et à mesure de la progression en niveaux, ou toute autre raison possible et imaginable). Une variable de 100 à 400 po par niveau de sort s'ajoute au coût de base, représentent les différents matériaux supplémentaires requis. Le coût de base est multiplié par 10 (2000 po par semaine et par niveau de sort) si le magicien ne dispose pas d'une bibliothèque, dans la mesure où on considère que le lanceur de sort doit faire l' acquisition de textes et de parchemins recelant des notions de magie relatives à son art, créant donc ainsi une bibliothèque. Le *joueur* doit déterminer le montant des sommes qu'il doit dépenser, selon son évaluation du niveau du sort, *sans aucune assistance du MD* !

Durée des recherches : Les préparations initiales et les recherches durent un nombre de semaines égal au niveau du sort souhaité. Après cette période initiale, il y a une chance hebdomadaire de succès. Par conséquent, les recherches durent toujours au moins un nombre de semaines égal au niveau du sort plus une (un sort de premier niveau nécessite, au minimum, 2 semaines de recherches). Les dépenses s'additionnent chaque semaine. Il n'existe pas de limites à la durée des recherches bien que, dans la pratique, même des dépenses minimales impliquent le succès après une moyenne égale à environ la période de base plus 6 semaines.

Conditions dans lesquelles la recherche de sort est possible : Il est absolument impératif que le chercheur soit en pleine forme physique et mentale, et qu'il soit laissé seul et au calme durant toute la durée de ses recherches. Cette nécessité empêche toute aventure ou tout contact même général durant cette période. Le magicien doit travailler 8 heures par jour et ne peut consacrer quotidiennement qu'une ou deux heures à d'autres tâches : la surveillance des sous-fifres, les notes à rembourser. Chaque interruption des recherches implique un recul. Tout arrêt d'une journée entraîne une perte de temps d'une semaine. De plus, comme précisé ci-dessus, le chercheur doit avoir une bibliothèque à sa disposition, ce qui signifie qu'il doit disposer d'une forteresse ou de quartiers privés, ou bien qu'il doit les obtenir avant le début du projet. S'il ne possède pas de bibliothèque personnelle, il doit, dans le pire des cas, se trouver à moins d'une journée de voyage d'une ville où se trouvent les éléments de recherche dont il a besoin.

Éléments de recherche : L'acquisition d'éléments de recherche comprend non seulement les textes et les parchemins, mais aussi les diverses composantes indispensables aux besoins du sort. Les travaux écrits couvrent l'ensemble des connaissances car le chercheur doit être au courant de tous les aspects de la magie qu'il désire utiliser. Par conséquent, des textes sur l'astrologie, l'histoire, la géographie, l'alchimie, etc., doivent être obtenus.

Chances de succès : Les chances de succès de base sont égale à 10 %, à laquelle on ajoute intelligence du chercheur (la sagesse en ce qui concerne les clers) plus son niveau d'expérience, pour retrancher ensuite deux fois le niveau du sort recherché : 10 + I + N – (2 x niveau du sort) = chances de base de succès. Celles-ci sont modifiées par incréments de 10 % en doublant le coût de base maximum par niveau du sort (2000 pièces d'or). Ainsi, une dépense de : (coût de base + variable + 2000 po) par niveau du sort augmente les chances de succès de base de 10 % à 20 %; et 4000 po supplémentaires par niveau de sort les font passer de 10 % à 30 %, et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de 50 % de chances de succès de base (dépense de 8000 po supplémentaires par niveau de sort). Une dépense insuffisante implique des chances de succès égale à 0 %.

Détermination du succès : Après la période de recherche initiale (égale au niveau du sort plus un, en semaines), déterminez les chances de succès de base, ajustez avec l'intelligence, le niveau du personnage et le niveau du sort et lancez secrètement un dé de pourcentage. Tout résultat supérieur aux chances de succès implique un échec. Continuez à tirer chaque semaine tant que le personnage n'est ni interrompu, ni à cours d'argent, et qu'il poursuit ses recherches. Rappelez-vous que dans le cas où le personnage s'évertue à découvrir un sort impossible (ou au-dessus de ses capacités), cette procédure demeure constante mais sans aucun espoir de réussite ; et le jet de dé est tout simplement inutile. (Même le plus déterminé et le moins sage des jeteurs de sort commencera à comprendre que son but est innaccessible).

Secret des nouveaux sorts : Une fois que le personnage est parvenu à un sort nouveau, il est seul à le posséder et à connaître la formule appropriée. Vous ne devez jamais le mentionner.

Notes additionnelles : Il n'existe aucun moyen de réduire le coût ou la durée des recherches. De même, toutes les conditions doivent être présentes, tous les éléments de recherches obtenus. Il est possible d'utiliser les installations d'une autre personne, mais cela ne réduit certainement pas les dépenses. La constitution d'une bibliothèque suppose que le personnage se trouve dans un environnement urbain avec des bibliothèques, des librairies, etc., desquelles on peut obtenir les exemplaires nécessaires. S'il faut en passer par là, cette tâche doit être accomplie avant le début véritable de la période de recherche. Il faut compter une semaine par niveau du sort pour recueillir les éléments suffisants : plus le niveau du sort est élevé, plus les ouvrages sont esotériques et rares.

FABRICATION DES OBJETS MAGIQUES, Y COMPRIS LES POTIONS ET LES PARCHEMINS

Il est un fait évident du jeu qui veut que les objets magiques sont fabriqués quelque part par quelqu'un ou quelque chose. Une campagne correctement menée impose des limites relativement strictes quant au nombre des objets magiques disponibles. Aussi, tôt ou tard vos joueurs exprimeront *tôt ou tard* le désir de fabriquer les leurs. *Ne leur indiquez pas la manière de procéder!* Pour l'apprendre, ils doivent consulter un sage (q.v.) ou un personnage de haut niveau de la profession appropriée, ce dernier étant détaillé ci-dessous.

Les objets magiques sont fabriqués par des magiciens de haut niveau, excepté ceux qui sont réservés aux clercs, les objets spécifiques à une race, les tomes et les reliques. Les livres comprenant les ouvrages, les grimoires et les manuels et les reliques de manufacture antique, peut-être originaire d'une technologie humaine ou demi-humaine supérieure, peut-être d'essence divine. Pour cette raison, il est impossible à un personnage de les fabriquer et ils ne peuvent venir que du Maître de Donjon. Les objets d'origine naine ou elfique (le *marteau magique + 3 des nains,* certains autres marteaux et haches magiques, les *capes* et les *bottes elfiques,* les flèches magiques, les arcs magiques dans certains cas et même certaines dagues et épées enchantées) sont, de la même manière, au-dessus des capacités des personnages joueurs de ces races. Seuls les nains et les elfes très âgés, très intelligents et très sages qui ont atteint le maximum de niveaux, sont capables de forger, fabriquer et/ou de façonner correctement ces objets. Eux seuls possèdent la magie et les sorts appropriés qui les transmutent en objets spéciaux (qui sont aussi exclusivement du ressort du MD).

Tout cela laisse un nombre incroyable d'objets magiques que les personnages joueurs peuvent souhaiter confectionner. Toutefois, il faut tristement faire remarquer qu'ils doivent attendre d'avoir atteint un haut niveau pour satisfaire leurs aspirations. Ce niveau correspond à leur titre nominal (haut prêtre, druide, sorcier, illusionniste) plus un. Cela signifie que le personnage joueur doit être au minimum un haut prêtre de 11e niveau, un archdruide, un sorcier de 12e niveau ou un illusionniste de 11e niveau afin de fabriquer des objets magiques (excepté les potions et les parchemins, comme il en est question ci-dessous). De plus, un personnage joueur ne peut confectionner que des objets spécifiques à sa profession ou ceux qui ne sont utilisables que par des professions incapables de créer de tels objets magiques. Ainsi, un clerc est incapable de façonner un bâtonnet de magicien ou d'illusionniste, un magicien ne peut, de la même façon, fabriquer un objet magique clérical, etc. De plus les clercs ne peuvent fabriquer des objets qui sont interdits à leur classe d'alignement opposé. Cette restriction ne s'applique pas aux magiciens. Ainsi, un clerc ne peut pas créer une épée magique, ce dont peut se charger un magicien.

Fabrication des potions :

Les potions peuvent être fabriquées par n'importe quel magicien du 7e niveau ou plus, s'il dispose de l'aide d'un alchimiste (q.v.). Aux niveaux supérieurs au 11e, cette assistance n'est plus indispensable, bien qu'elle réduise le coût et le temps que doit consacrer le joueur à concocter le breuvage. Les durées de composition et de l'infusion sont alors réduites de moitié car l'alchimiste s'en charge.

Afin d'entreprendre la fabrication d'une potion (obligatoirement une seule à la fois), le magicien doit disposer d'un laboratoire idoine comportant un âtre, des tables de travail, un brasier et plusieurs douzaines d'alambics, de fioles, de récipients, un mortier et un pilon, de bassins, d'amphores, de cornues, d'instruments de mesure, de balances, etc! De tels matériels ne sont pas faciles à obtenir. On ne les trouve que dans les échoppes d'alchimiste ou ils peuvent être confectionnés à la demande par des potiers, maçons, souffleurs de verre, etc. L'équipement initial d'un laboratoire, à conditions que le local possède déjà un âtre, coûte entre 200 et 1000 po. Ces dépenses s'expliquent par la disponibilité relative des matériaux et des commerces nécessaires pour installer la salle de travail et l'équiper correctement. Le MD peut certainement augmenter le coût si la campagne connaît une forte inflation et/ou une pénurie. De plus, l'entretien d'un laboratoire s'évalue mensuellement à 10 % du coût total, sans tenir compte des équipements et des protections particulières. Cette dépense représente l'approvisionnement en matériaux de chauffage et en composantes, le remplacement des équipements brisés et ainsi de suite lorsque le laboratoire est utilisé. **Note :** le laboratoire est utilisé *en permanence* si le personnage joueur emploie un alchimiste, car ce dernier poursuit continuellement des expériences sans but précis lorsqu'il ne travaille pas de manière spécifique pour le magicien).

Afin d'éviter les lenteurs et les complications qu'entraîne l'attribution d'une formule unique pour chaque potion, un système simple est donné ci-dessous. Le coût en pièce d'or et la durée de fabrication sont tous deux déterminés grâce aux valeurs en points d'expérience (donnés dans la liste des objets magiques). Si ce n'est pas le cas, la potion a un coût de base et une détermination de durée de fabrication de 200 po. La valeur en points d'expérience correspond également à la dépense indispensable à la concoction de la formule de base, avec des herbes et des épices rares, voire même des ingrédients encore plus exotiques. Le nombre de jours nécessaires à la macération est déterminé suivant cette même valeur : chaque centaine de po, entière ou fractionnée, représente un jour consacré à la fabrication du liquide (250 x p = 250 po à débourser à la base et 3 jours complets de travail).

Le plus important dans la fabrication d'une potion est la substance de la puissance, l'ingrédient spécial. La liste des potions et des ingrédients spéciaux éventuels n'est fournie que pour vous aider. Vous pouvez choisir tout autre ingrédient raisonnable qui vous semble correct à une potion, sans perdre de vue la difficulté relative à l'obtention de la composante et l'équivalence liée au résultat final : ingurgiter le liquide.

Poison : Seuls les assassins du 9e niveau ou plus peuvent concocter des "potions" de poison (ou toute autre sorte de poison, d'ailleurs). Reportez-vous au chapitre concernant les assassins pour des détails sur les formes spéciales de poison. Nul besoin d'un laboratoire ou d'un alchimiste, mais le coût et la durée de fabrication sont calculés comme pour une potion ordinaire.

Ingrédients spéciaux suggérés pour les potions :

Type de potion	Ingrédient(s)
autométamorphose	peau de mimique ou cheveu de succube
clairaudience	thalamus d'humain ou de singe ou oreille d'un animal possédant une bonne ouïe.
clairvoyance	thalamus d'humin ou de singe ou œil d'un animal possédant une bonne vue
contrôle des animaux	organe ou glande d'un représentant du type à contrôler

contrôle des dragons	cerveau du type de dragon approprié
contrôle des géants	cerveau de géant approprié
contrôle humains	œil de vampire ou sang de génie des eaux
contrôle des morts-vivants	poussière d'un spectre fraîchement détruit ou cerveau d'un vampire ou ectoplasme de fantôme ou langue de liche
contrôle des plantes	spores de criard ou œil d'ombre des roches
croissance	glande d'ogre mage
détection des trésors	écaille d'un dragon d'or et poudre de six gemmes différentes
diminution	poudre de corne de kobold et sang de rat-garou
eau pure	œil d'élémental d'eau ou sang de triton
escalade	*pattes d'insecte (géant)*
ESP	cerveau de flagelleur mental
force de géant	gouttes de transpiration du géant approprié
forme gazeuse	poussière de vampire ou dent d'ogre mage
guérison	sang d'ogre mage ou fils de vêtements de saint**
héroïsme	cœur de lion ou grand félin similaire
huile éthérée	graisse de shedu ou cerveau de démon
huile glissante	glande de ver pourpre ou foie de brochet géant
invisibilité	mœlle de chasseur invisible
invulnérabilité	corne de gargouille ou peau de lycanthrope
lévitation	œil de spectateur (d'une tige) ou essence de feu follet
longévité	sang de dragon ou sève de sylvanien ou sang d'elfe
philtre d'amour	cheveu de dryade
philtre de persuasion	langue de harpie, langue de diable
poison	spécial
rapidité	cœur de pegase ou sang de belette géante
résistance au feu	phlogiston d'élémental de feu ou écaille de salamandre
respiration aquatique	sang de naga aquatique ou organes de génie des eaux
super-héroïsme	cœur de minotaure ou sang de glouton géant
supra-guérison	sang de troll ou cheveu de saint**
tromperie	chair de doppleganger ou mœlle de rakshasa
vol	plumes d'hipogriffe ou sang de wyverne

* Alternativement, on peut assigner un pourcentage de chances d'échec allant de 5 à 20 % à toute concoction de potion, et celles qui échouent deviennent des potions de tromperie du type préparé (*contrôle des animaux, vol*, etc.).

** Uniquement possible si la potion est préparée par un clerc.

Fabrication des parchemins :

Les parchemins sont exceptionnels dans la mesure où ils ne sont que de vulgaires emplacement où inscrire des sorts de toute catégorie. Les clercs, les duides, les magiciens et les illusionnistes y inscrivent des sorts spécifiques à leur profession. Les sorts de *protection* sont écrits par les magiciens ou les clercs, la détermination se faisant de la façon suivante :

Sorts de protection de clerc	**Sorts de protection de magicien**
DIABLES	DÉMONS
POSSESSION	ÉLEMENTAUX
MORTS-VIVANTS	LYCANTHROPES
	MAGIE
	PÉTRIFICATION

Les **parchemins maudits** peuvent être fabriqués par tous les types de lanceurs de sort cités plus haut.

Les parchemins ne peuvent être remplis que par des personnages du 7[e] niveau ou plus les sorts étant d'un niveau inaccessible au personnage qui les inscrit (un magicien du 9[e] niveau ne peut copier un sort du 7[e] niveau). (Notez que le sort d'écriture permet au magicien d'écrire ses propres ouvrages de *référence* afin d'être à même de lire et se souvenir de sorts d'un niveau supérieur à ses capacités du moment. Il ne lui permet pas de lancer le sort ni de le recopier).

Un rouleau de sorts ne peut être inscrit que sur du papyrus, du parchemin ou du vellin pur et sans tache, le vellin étant le plus souhaitable. Toute erreur condamne la tentative à l'échec. Une plume fraîche et vierge doit être utilisée pour chaque nouveau sort transcrit et venir d'une créature de nature étrange ou magique (griffon, harpie, higgogriffe, pegase, roc, sphinx de toutes sortes, et les monstres similaires que vous désirez ajouter : démons, diables, lammasu, etc.). Il est possible de se procurer le marteau sur lequel les sorts sont inscrits aux tarifs suivants :

papyrus, par feuille	2 po et plus	+ 5 % chance d'échec
parchemin, par feuille	4 po et plus	+/− 0% chance d'échec
vellin, par feuille	8 po et plus	− 5 % chance d'échec

Le type utilisé modifie les probabilités de réussite de la transcription, comme décrit ci-dessus. Il est impossible, en temps normal, d'acheter les plumes spéciales car seules les plumes d'oie ou copieur équivalent sont disponibles dans les échoppes. Le futur copieur doit se procurer les instruments spéciaux selon ses possibilités nécessaires.

L'encre consiste en une exigence fort spéciale. L'encre de sort pour parchemin, tout comme celle utilisée pour les livres de sorts, est laissée à la seule fabrication du lanceur de sort à base d'ingrédients secrets et étranges. Son composant de base doit être le sépia d'un calmar géant ou l'encre d'une pieuvre géante. A ce liquide sont ajoutés du sang, des gemmes réduites en poudre, des infusions d'herbes et d'épices, des décoctions de parties de monstres, etc. Voici, par exemple, la formule de l'encre nécessaire à l'inscription d'un parchemin de *protection contre la pétrification* est :

30 g de sépia de calmar géant
1 œil de basilique
3 plumes de cockatrice
1 soupçon de venin de serpent de méduse
1 grosse péridote pilée
3 grammes d'eau bénite
6 graines de citrouille

Cueillir la citrouille par une nuit sans lune et sécher les graines sur un feu doux de bois de santal et d'excréments de cheval. En choisir trois parfaites et les moudre grossièrement. Faire bouillir l'œil de basilique et les plumes de cockatrice durant exactement 5 minutes dans une solution saline, égoutter et placer dans une jarre. Ajouter le venin de serpent de méduse et la gemme en poudre. Laisser reposer durant 24 heures, en remuant de temps en temps. Verser le liquide dans une bouteille, ajouter le sépia et l'eau bénite et mélanger avec un baton d'argent en tournant dans le sens opposé au mouvement apparent du soleil. Le volume d'encre suffit à un parchemin.

D'autres formules peuvent être inventées de la même manière selon les desiderata du MD. Les ingrédients doivent correspondre au but général de l'encre. Il est recommandé que chaque sort requierre une encre de composition différente, les sorts cléricaux demandant des composantes sacrées et vénérées, les sorts druidiques des racines rares et des infusions d'herbes, etc. Vêtements, enveloppes, poussières, sueur, larmes, dents, crocs, organes, sang, etc., sont tous des composantes idéales.

Une fois que le matériau, la plume et l'encre sont prêts, le lanceur de sort doit inscrire les runes magiques, les glyphes, les symboles, les caractères, les pictogrammes et les mots sur la surface du parchemin. La transcription doit se faire d'après son livre de sort ou sur un autel (pour les clercs et les druides). Des chandelles et des encens particuliers brûlent durant toute la durée de la transcription. Les clercs doivent avoir effectué des prières et des sacrifices spéciaux à leur divinité, tandis que les magiciens tracent un cercle de protection et ne peuvent être dérangés. LA PRÉPARATION NÉCESSITE UN JOUR COMPLET POUR CHAQUE NIVEAU DU SORT À INSCRIRE SUR LE PARCHEMIN. Un sort du premier niveau prend une journée, un sort du 2e niveau en prend deux, etc. Le temps ainsi dévolu à l'inscription ne peut être fragmenté, à l'exception des périodes de repos, de repas et de sommeil ou équivalent. Si le lanceur de sort abandonne le parchemin pour se consacrer à une autre tâche, la magie est brisée et tous les efforts ont été vains.

Echec : Il existe 20 % de chances de base qu'une erreur, une tache ou une imperfection sur le parchemin rende le sort inutilisable. A ce pourcentage, s'ajoute 1 % par niveau du sort à copier, ce qui implique donc que la chance totale d'échec varie entre 21 % et 29 %, moins le niveau du lanceur de sort concerné. Un clerc du 14e niveau tentant d'inscrire un sort du 7e niveau sur du *parchemin* doit compter avec la probabilité d'échec suivant : 20 % + 7 % − 14 % = 13 %. Une fois les matériaux requis réunis et toutes les préparations effectuées, le personnage doit consacrer tout le temps prévu pour l'inscription du sort sur le parchemin. Le pourcentage indique ensuite, s'il est supérieur aux chances totales d'échec, que la transcription est réussie.

Si plusieurs sorts sont inscrits sur un même parchemin, l'échec de l'un d'entre eux signifie qu'il n'est plus possible d'y inclure un sort supplémentaire. Dans tous les cas, on ne peut copier plus de 7 sorts sur un même par-

chemin. Quant un sort est lu sur un parchemin, une lueur se dégage des lettres et symboles qui perdent de leur netteté, la magie prend effet et les lignes disparaissent pour toujours. (Pour qu'un magicien ou un illusionniste recopie un sort qu'il ignorait jusque là d'un parchemin sur son livre de sort, le sort de *lecture de la magie* suivi d'une période de temps égale à celle nécessaire à la transcription de ce sort sur un parchemin sont requis. Le sort disparaît également du parchemin après la transcription).

Le lanceur de sort qui utilise un de ses propres parchemins n'a pas besoin d'une *lecture de la magie* tout comme les clercs et les druides ne sont pas obligés d'avoir recours à la magie pour lire les parchemins qui leurs sont destinés.

Fabrication des autres objets magiques :

Tous ces objets magiques nécessitent l'utilisation du sort *d'enchantement*, excepté les objets cléricaux.

En respectant la règle précédente, vous devez déterminer les sorts et les ingrédients indispensables à la fabrication de chaque objet magique spécifique. Par exemple, un sorcier du 15e niveau souhaite fabriquer un *anneau d'accumulation de sorts*. Il charge un bijoutier de lui confectionner un anneau de platine de la meilleure qualité et paye 5000 po pour le métal et le travail. Il lance alors son *enchantement* suivant les instructions du **MANUEL DES JOUEURS.** En tant que MD, vous l'informez alors pour que l'anneau contienne et accepte les sorts qu'il désire y accumuler, il doit préparer un parchemin avec les sorts en questions puis jeter le sort de *permanence* sur ce parchemin. Ce dernier doit finalement être incorporé à l'anneau par un moyen quelconque (le plus souvent, un sort de *souhait*). Dans la mesure où tout ceci ne peut être effectué dans les limites de temps requises, il devra relancer un *enchantement*. Si vous êtes magnanime ou si le joueur est suffisament intelligent pour demander à l'avance le processus à suivre, vous pouvez bien entendu l'en avertir avant qu'il ne commence.

L'anneau d'*accumulation de sort* mentionné plus haut peut être préparé sans le bénéfice du sort de *permanence;* les sorts ne pourront alors être utilisés qu'une fois, après quoi l'anneau est inutilisable. Les bâtonnets et autres objets rechargeables ne requièrent pas le sort de *permanence* et sont, bien entendu, vidés lorsque toutes les charges ont été utilisées. Les objets dont la magie est permanente (comme les armes, les armures, la plupart des anneaux et des objets magiques divers) nécessitent l'emploi d'un sort de *permanence* pour les rendre opérationnels de manière continuelle.

Les clercs et les druides fabriquant un objet utilisable par leur profession doivent passer quinze jours en retraite pour méditer dans l'isolement le plus complet, puis jeûner durant une semaine. Finalement, ils prient sur l'objet et le purifient pour le rendre magique (ce qui ne prend qu'une journée). L'objet doit être bien sûr, de la meilleure qualité comme précisé dans a description du sort d'*enchantement*. Le clerc ou le druide doit ensuire poser l'objet sur son autel et invoquer la faveur directe de sa déité pour qu'il y insulfe un pouvoir particulier. Il existe 1 % de chances cumulables par jour que l'objet soit enchanté suivant les désirs du personnage, à condition que le druide ou le clerc ait eu une conduite absolument exemplaire selon les préceptes de sa foi et de son alignement. De plus, si l'objet en question possède des charges, le personnage doit alors l'emporter et s'isoler pour lancer les sorts appropriés moins de 24 heures après qu'il ait reçu les faveurs de son dieu. Dans les autres cas, l'objet doit uniquement être sanctifié au nom de la divinité en question pour achever sa fabrication.

Dans tous les cas, la fabrication d'un objet magique, qu'une potion ou un parchemin, est si épuisante que le lanceur de sort doit se reposer durant une journée pour chaque fraction de 100 po de la valeur en points d'expérience de l'objet (un objet valant 2000 xp implique donc repos complet de 20 jours). Au cours de cette période le personnage ne peut rien entreprendre, sauf se reposer, se nourrir, effectuer quelques exercices *simples*, et dormir, le tout dans un isolement relatif. Il est alors impossible de partir en aventure ou de lancer des sorts!

Fabrication des objets magiques par les illusionnistes :

Bien que les sorts employés soient différents, le processus de fabrication des objets magiques ne présente que peu de différences pour les illusionnistes. Il est presque similaire en ce qui concerne les coûts et les durées. Certains procédés sont quasiment les mêmes, notamment la confection des parchemins qui peut être entreprise dès le 7e niveau. Au 11e niveau, un illusionniste est capable de créer des objets magiques à charges ou non, ou d'autres sans magie permanente, comme les potions et les bâtonnets d'*illusion*, par exemple. De tels objets ne sont en fait que de vulgaires réceptacles d'énergie magique qui peut être liberée de diverses manières. A l'instar d'un autre lanceur de sort, l'illusionniste doit façonner un objet à partir de matériaux rares et chers. Mais il use, pour le préparer à recevoir la magie en lieu et place du sort d'*enchantementm* le sort de *création majeure* pour altérer subtilement sa structure dans une direction surnaturelle pour qu'il soit prêt à recevoir et retenir les sorts nécéssaires. Durant les 16 heures qui suivent le lancement de *création majeure*, l'illusionniste insuffle les enchantements initiaux et primaires dans l'objet. Si sa concentration est brisée, ne serait-ce qu'une fois, durant cette période, l'objet disparaît à jamais, comme une illusion qui aurait été dissipée.

A partir du 14e niveau, l'illusionniste peut tenter à fabriquer des objets possédant un enchantement permanent, comme une dague + 1 ou un *anneau de protection*, par exemple. Le procédé est similaire à celui décrit ci-dessus. La différence cruciale consiste à ce que après le sort de *création majeure* (qui modifie la structure de l'objet), soit lancé une *altération de la réalité* pour figer cette structure à jamais et la rendre capable de contenir une magie permanente. Ainsi, grâce à une énorme dépense en temps, en argent et en préparation, des sorts de *création majeure, altération de la réalité* et *vision réelle*, et une gemme sans défaut valant au moins 10.000 po, un illusionniste est capable de créer une *gemme de vision*.

Pour trancher sur des détails, l'important est de se rappeler que les illusionnistes forment une sous-classe des magiciens et que, à part les exceptions citées plus haut, tout ce qui s'applique à ces derniers est valable pour les illusionnistes.

OBJETS MAGIQUES NON-STANDARDS

Deux considérations sont importantes en ce qui concerne les objets magiques non-standards. La première est de les inventer et les inclure dans votre campagne, ce qui est espéré et encouragé. Utilisez votre imagination et votre créativité dans ce sens. Les objets magiques standards peuvent être modifiés de manière à maintenir l'intérêt des joueurs quand ils sont familiarisés avec leur forme usuelle. Les objets nouveaux peuvent être créés pour apporter une certaine fraîcheur et des dimensions nouvelles au jeu. Les objets magiques spéciaux peuvent être inventés pour correspondre à des situations particulières ou en tant que récompensespour avoir triomphé d'un monstre ou d'un endroit difficile. Toutefois, ces innovations doivent être préparées avec précaution. Ces objets ne doivent pas menacer l'équilibre du jeu, ni rendre un personnage trop puissant, que ce soit par rapport à ses adversaires, ses compagnons, à la campagne, voire même au système de jeu lui-même. Les objets destinés à ne servir qu'une fois aux possibilités restreintes ou aux effets variables sont les plus souhaitables. Dans la mesure où il est plus que probable que chaque campagne en possédera, la seconde considération s'impose d'elle-même.

En général, les autres arbitres ignoreront les pouvoirs et les restrictions de ces objets. C'est pourquoi, dans la plupart des cas, ils ne sont pas utilisables dans une campagne autre que celle dont ils proviennent. En tant que MD, vous serez tout simplement amené à faire disparaître ces objets introduits dans votre campagne. Ne prenez pas les déclarations des joueurs comme parole d'évangile. N'acceptez l'utilisation de cet objet que si vous connaissez le MD qui l'a créé et à condition d'avoir une description écrite et détaillée de ses propriétés. Ne permettez pas à un joueur de vous influencer sur ce sujet. Informez-le simplement qu'il doit avoir laissé l'objet de là où il vient puisqu'il ne se trouve pas dans votre campagne ! Ceci résoud le problème représenté par un éventuel déséquilibre importé dans votre monde si précautionneusement conçu et imaginé. Ces règles sont en étroite relation avec le chapitre concernant **L'INTÉGRATION DE JOUEURS EXPÉRIMENTÉS OU DÉBUTANTS DANS UNE CAMPAGNE EXISTANTE** (q.v.).

Note : La *forme altérée* d'un objet magique des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** n'est pas un objet magique nouveau ou non-standard. (Une casquette qui donne le pouvoir d'*invisibilité* est équivalente à un anneau).

Fabrication d'objets magiques par des magiciens charmés ou réduits en esclavage

il est impératif que vous vous souveniez que toute sorte de magicien charmé, persuadé magiquement ou réduit à une autre forme d'esclavage, est dans l'incapacité totale d'agir de manière à permettre la fabrication de n'importe quel objet magique (parchemin, potion ou autre). La discipline et la concentration qu'exige cette activité empêche absolument que de tels individus s'y adonnent. Si un PJ tente de forcer un personnage à fabriquer des objets, laissez-le dépenser l'argent et le temps nécessaires puis informez-le que les résultats sont négatifs. Si le PJ opte pour que le captif poursuive sa tentative, ne dites rien mais ses efforts se solderont toujours par des échecs.

UTILISATION DES OBJETS MAGIQUES

MOTS DE COMMANDE

Pour pouvoir utiliser une baguette, un bâton ou un bâtonnet, il est généralement nécessaire de connaître le commandement approprié. Plusieurs moyens existent d'acquérir cette connaissance. Si l'objet est/était en possession d'un adversaire, il est éventuellement possible d'apprendre directement le mot ou la phrase, soit en la notant au moment où ce dernier l'a utilisé, soit en l'obligeant par force ou par ruse à divulguer cette information. Il n'est pas rare pour les lanceurs de sort de conserver ces renseignements parmi leurs parchemins cachés ou leurs livres de sort,au cas où leur mémoire serait, d'une façon ou d'une autre défaillante (ou simplement insuffisante) et que les mots soient oubliés.

Si aucune de ces sources n'est disponible, et que l'objet n'a pas été découvert avec un parchemin relatant son histoire et ses différentes fonctions, il peut s'avérer indispensable de recourir à des sorts de renseignement comme *contact des autres plans, mythomancie* ou *nécromancie.*

BOULES DE CRISTAL ET RECHERCHE

Divers dispositifs pour voir à distance (comme les *boules de cristal*, diverses choses comme des récipients, des plans d'eau, ou les miroirs, et les sorts comme *clairaudience*) sont détectables. Si la créature observée par un de ces moyens est un lanceur de sort, référez-vous alors au tableau fourni pour la **DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ** dans le chapitre **INVISIBILITÉ**. Selon son niveau/dés de vie et de son intelligence, lancez les dés à chaque round comme si une créature devait être détectée.

Si une *boule de cristal* ou tout autre système d'observation est repéré par la créature en question, cette intrusion peut être stoppée au moyen d'un sort de *ténèbres* ou de *dissipation de la magie*. La victime a simplement remarqué un léger trouble dans l'air causé par l'espionnage magique et prononcé son incantation sur ce point précis, oblitérant ainsi l'observation pour la durée du sort (dans le cas de *ténèbres*) ou toute la journée (*dissipation de la magie*).

BOIRE DES POTIONS

Ouvrir et boire une potion ne prend qu'un segment (6 secondes). Par contre, un certain laps de temps est nécessaire pour que l'absorption soit complète et que les effets magiques se fassent sentir. Ce délai va généralement de 2 à 5 segments. Lorsqu'une potion est consommée, lancez simplement un d4 et, en ajoutant 1 au résultat, vous obtenez le nombre de segments avant que l'efficacité de la dose soit totale. Si vous le désirez, vous pouvez établir des durées particulières à chaque potion, mais une telle complication est généralement déconseillée.

APPLIQUER UNE HUILE

Les huiles magiques, qui ne se consomment pas, sont traitées de manière différente. Le contenu est versé sur les mains et le corps, et étalé de façon appropriée. Ouvrir le pot et verser l'huile prend 1 segment, son application durant également de 2 à 5 segments (comme expliqué ci-dessus pour les potions).

MÉLANGE DE POTIONS

Les mixtures et mélanges magiques qui composent les potions ne sont pas toujours compatibles. Vous devez tester la miscibilité des potions quand :

1) Deux potions se trouvent effectivement mélangées

2) Une potion est consommée par une créature, alors que l'effet d'une autre bue précédemment n'est pas terminé.

Bien qu'il soit possible de préparer une matrice avec tous les types de potion, et indiquant les effets de chaque mélange particulier, un tel graphique a deux désanvatages. D'une part, il ne tient aucun compte des différences dans les formules des alchimistes et/ou des magiciens. D'autre part, il impose le rajout permanent des nouvelles potions créées dans le cadre de la campagne. Pour ces raisons, il est conseillé d'utiliser le tableau suivant (en prenant éventuellement la décision qu'une potion de *tromperie* se mélange avec n'importe quelle autre, qu'une *huile glissante* utilisée en conjonction avec une *huile éthérée* fait qu'il existe toujours 50 % de chances pour que l'individu en question se perde dans l'ether pour une durée allant de 5 à 30 jours et une potion de *détection des trésors* melangée avec une autre se transforme en poison mortel. Quels que soient les résultats que vous adoptez pour votre campagne, appliquez les résultats du tableau à tous les autres cas.

TABLEAU DE MISCIBILITÉ DES POTIONS

Dés	Résultats
01	EXPLOSION ! Les dégâts internes vont de 6 à 60 points de vie, les créatures à moins de 1,5 mètres subissant de 1-10 PdV. Dans le cas d'un usage externe, toute créature à moins de 3 mètres subit 4-24 PdV.
02-03	Poison mortel. Le personnage est mort. S'il s'agit d'une application externe, un nuage de gaz empoisonné se dégage dans un rayon de 1,5 mètres et toutes les créatures présentes doivent effectuer un jet de protection ou mourir.
04-08	Poison bénin qui entraîne des nausées et la perte d'un point de force et de dextérité pour 5-20 rounds, sans jet de protections. Une des potions est annulée, l'autre est efficace à 50 % de sa durée et de son efficacité (détermination aléatoire).
09-15	Non-miscible. Les deux potions sont détruites, car elles s'annulent mutuellement.
16-25	Non-miscible. Une des potions ne fonctionne pas (détermination aléatoire).
26-35	Résultat non-miscible, qui provoque une diminution de 50 % des effets de chaque potion.
36-90	Miscible. Les potions fonctionnent normalement sauf si leurs effets sont contradictoires (par exemple, des potions de *diminution* et de *croissance*, qui s'annulent).
91-99	Résultat compatible qui entraîne une efficacité de 150 % pour l'une des deux potions (détermination aléatoire). (Vous devez déterminer si les effets **et** la durée sont compatibles ou si **seule** la durée est accrue.)
00	DECOUVERTE ! Le mélange des deux potions a créé une formule qui permet à une seule des deux de prendre effet, mais ceux-ci seront permanents pour l'utilisateur (notez que des effets secondaires désagréables peuvent fort bien en résulter...).

Effectuez secrètement le tirage dés que le cas se présente. Ne donnez pas d'indice à moins que cela s'avère nécessaire.

MORT—VIVANT OU OBJET ABSORBANT L'ENERGIE

Quand un personnage perd un niveau d'énergie, il perd un niveau d'expérience. Cela signifie qu'il perd les points de vie équivalents à ceux gagnés avec l'acquisition du dernier niveau d'expérience (y compris les ajustements de constitution), toutes les capacités dues au niveau perdu, et les points d'expérience nécessaires pour le placer au milieu du niveau inférieur le plus proche. Si cela le fait descendre en dessous du 1er niveau, l'individu devient alors un personnage de niveau 0, désormais incapable de gagner des points d'expérience. Si un individu de niveau 0 se fait absorber un niveau d'énergie, la mort est immédiate (probablement pour se transformer en mort-vivant). En prévision de la perte d'un dé de vie dans semblables circonstances, vous pouvez demander aux joueurs de noter précisément le résultat de leurs tirages de points de vie à chaque passage de niveau. De cette manière, le nombre exact de points de vie perdus est connu immédiatement dès que survient l'absorption d'un niveau d'énergie.

Un personnage multi-classé (ou un personnage avec deux classes) qui est vidé d'un niveau d'expérience perd le plus haut qu'il ait obtenu (un guerrier 2e/voleur 3e petite-gens perdra un niveau de voleur). Si tous les niveaux sont égaux, c'est le niveau de la classe qui nécessite le plus grand nombre de points d'expérience qui est perdu. Si un personnage multi-classé (par exemple, un guerrier/magicien) est atteint par une créature qui absorbe deux niveaux d'énergie, un niveau de chaque classe est perdu.

Quand un personnage se fait vider de tous ses niveaux, il peut devenir un mort-vivant de la même espèce de celui qui l'a tué (voir les paragraphes appropriés traitant des morts-vivants en question dans le **MANUEL DES MONSTRES**). Ces morts-vivants mineurs sont sous la domination de leur assassin/absorbeur. Chacun d'eux ne possède que la moitié des dés de vie d'un mort-vivant normal du même type. Les vampires mineurs n'ont que la moitié de leurs anciens niveaux d'expérience en ce qui concerne leur profession (clerc, guerrier, etc.) au moment où ils ont rencontré le vampire et ont donc été tués par leur maître actuel. Par exemple, un voleur au 8e niveau tué par un vampire même vidé d'énergie en dessous du niveau 0, revient en tant que vampire au 4e niveau de voleur. Par contre, au moment de la destruction de leur assassin, ces morts-vivants mineurs *gagnent* des niveaux d'énergie grâce aux personnages qu'ils vont tuer/vider par la suite jusqu'à atteindre le nombre maximum de dés de vie (sans oublier, éventuellement, leur ancien niveau d'expérience) applicable à leur espèce de mort-vivant. Lorsque ceci est fait, ils sont capables de tuer/vider et de contrôler des morts-vivants mineurs (comme ils l'ont été).

TRÉSOR

DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE TRÉSOR

I. DÉTERMINATION ENTRE CARTE ET MAGIE

01-10 = Table des cartes (II.)

11-00 = Table des objets magiques (III)

Si le trésor d'un monstre est susceptible de contenir une carte ou un objet magique, vous aurez souvent à découvrir ce qui s'y trouve par tirage aléatoire. C'est relativement simple et la table montre quelles autres tables utiliser pour déterminer le résultat. Ce système est applicable aussi bien pour les monstres que vous placez sur une carte en extérieurs que pour ceux dont rencontrés aléatoirement dans une contrée sauvage. Dans tous les cas, vous devrez effectuer des tirages supplémentaires pour attribuer exactement ce qui se trouve dans le trésor.

II. TABLE DES CARTES

Dé	résultat
01-05	fausse carte
06-70	carte d'un trésor monétaire
71-90	carte d'un trésor magique
91-00	carte d'un trésor combiné.

Si une carte est indiquée, vous devez générer un nombre entre 01 et 00 pour découvrir où mène la carte. Toutefois, son contenu présente un problème, car comment conseiller correctement chaque MD, si l'on considère le nombre infini de possibilités qui existent pour la localisation d'une carte? La réponse se borne à ce que peut suggérer l'auteur de ces lignes. Une carte ne spécifie **jamais** ce que contient son trésor, mais en montre seulement l'emplacement.

Lorsqu'une carte est placée à dessein par le MD, c'est évidemment à lui de satisfaire à ces deux exigences : où et quoi. Les cartes découvertes aléatoirement ne présentent pas de problèmes insurmontables. A l'intérieur d'un donjon, elles peuvent indiquer un chemin pour descendre, monter ou (si le repaire se trouve sur un bord de la carte du niveau) conduire à un secteur que vous n'avez pas encore dessiné. Utilisez les **TABLEAUX DE GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE DONJON** pour déterminer le parcours va "montrer" la carte. Il n'y a aucune raison pour que le trésor ne soit pas gardé, ce qui interdise de rencontrer des monstres en route aussi longtemps le tout reste dans le cadre raisonnable d'une certaine logique (le possesseur de la carte a placé les gardes ou n'a pas réussi à atteindre le trésor à cause des monstres). Généralement, le chemin entier peut soit être long, soit ne mesurer qu'une centaine de mètres. Si le trésor est particulièrement riche, vous pouvez souhaiter de le cacher à plusieurs lieues de là dans un autre donjon perdu, sur la rive d'une interminable rivière souterraine, ou quelque chose de même accabit. La direction de votre campagne ne dépend que de vous.

Les cartes trouvées en extérieurs dans le repaire d'un monstre peuvent mener à un labyrinthe souterrain, à quelques kilomètres au milieu de la contrée sauvage vers une tanière, des ruines, ou même une ville. La direction est facilement déterminée en lançant un d8 (1 = nord, 2 = nord-est, 3 = est, etc.). La table ci-dessous peut vous servir de guide si vous le désirez :

01-40*	extérieurs, 9 à 12 km de distance
41-70*	extérieurs, 15 à 60 km de distance
71-80	extérieurs, 75 à 750 km de distance
81-00	labyrinthe de cavernes trouvé dans un repaire

*Le trésor indiqué sur la carte est :

01-10	caché dans l'eau
11-20	dans un caveau ou une crypte
21-30	dissimulé dans une ville
31-40	enterré et non-gardé
41-90	gardé dans un repaire
91-00	quelque part dans des ruines

Elaborez la carte comme vous le désirez. En ce qui concerne le contenu, la dissimulation et les pièges, se reporter aux tables fournies dans le chapitre concernant la **GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE DONJON.**

Notez que les trésors de peu de valeur ne sont pas aussi bien gardés que ceux d'une richesse incommensurable.

II.A. TRÉSORS MONÉTAIRES

Dé	Résultat
1-2	20000-80000 pc (2d4), 20000-50000 pa (d4+1)
3-5	5000-30000 pe (5d6)
6-10	3000-18000 po (3d6)
11-12	500-2000 pp (5d4)
13-15	10-100 gemmes (d10 x 10)
16-17	5-50 joyaux (5d10)*
18	tirer deux fois en ignorant tout un résultat au dessus de 17
19	tirer trois en ignorant tout résultat au dessus de 17
20	tous les types de trésors monétaires précédents

* Si vous le désirez, les types particuliers de joyaux peuvent être déterminés sur le **Tableau des joyaux et des objets habituellement sertis** (partie de l'**Appendice I, ACCESSOIRES DE DONJON).**

Cette table indique les différents paramètres relatifs à chaque sorte de biens qui peuvent être découverts dans un trésor de ce type. La génération aléatoire avec un d20 indique quels sont ceux qui s'y trouvent vraiment. Vous remarquerez que la table est orientée vers d'immenses quantités de pièces, qui obligeront à prévoir des moyens logistiques de transport ou qui devront être abandonnées sur place si aucun plan d'action n'a été tiré à l'avance. La valeur de base des gemmes et des joyaux peut être déterminée lors du partage des trésors.

II.B. Trésor magique

Dé	Résultat
1-5	tout objet tiré sur la table des objets magiques plus 4 potions
6-8	2 objets tirés sur la table des objets magiques
9-12	1 épée, 1 armure ou bouclier, 1 arme diverse
13-14	3 objets tirés sur la table des objets magiques, mais ni épée, ni potion
15-18	6 potions et 6 parchemins quelconques
19	4 objets quelconques, dont 1 anneau et 1 baguette
20	5 objets quelconques, dont 1 baguette et objet divers

Cette table de détermination aléatoire ne requiert aucune explication. Du fait de sa conception et de celle concernant les OBJETS MAGIQUES, la plupart des trésors contiennent des potions magiques, des parchemins, des armes et des armures. Ceci est prévu pour empêcher l'apparition d'un déséquilibre dans le jeu. Préservez la rareté des objets magiques puissants (augmentez-la en détruisant et en volant ceux qui sont découverts!).

II.C. TRÉSOR COMBINÉ

Dé	Résultat
01-20	trésor monétaire 1-2 et trésor magique 1-5
21-40	trésor monétaire 6-10 et trésor magique 1-5
41-55	trésors monétaires 3-5 & 6-10 et trésors magiques 1-5 & 15-18
56-65	trésors monétaires 1-2, 3-5 & 6-10 et trésors magiques 9-12 & 13-14
66-75	trésors monétaires 6-10 & 11-12 et trésors magiques 6-8 et 15-18
76-80	trésors monétaires 3-5, 6-10, 11-12 & 16-17 et trésors magiques 1-5 & 9-12
81-85	trésor monétaire 20 et carte vers un tésor magique 1-5
86-90	trésor monétaire 20 et carte vers un tésor magique 19
91-96	carte vers un trésor monétaire 1-2 & 3-4, trésor magique 20 présent
97-00	carte vers un trésor monétaire 11-12 & 13-15 plus trésor magique 15-18; trésor magique 20 présent.

* Déterminez les résultats en fonction de ceux des deux tables précédentes.

Voici les authentiques trouvailles, celles qui peuvent satisfaire l'avidité du nain le plus avare. Notez que lorsque la table indique "trésor monétaire 1-2", cela signifie que les trésor est équivalent au résultat de 1 ou 2 sur la table des TRÉSORS MONÉTAIRES. Les trésors combinés doivent être dissimulés, piégés et gardés! Ils devraient se trouver également dans un endroit éloigné!

TRESOR (DETERMINATION ALEATOIRE)

III. OBJETS MAGIQUES

Dé	Résultat
01-05	anneaux (C.)
06-19	armes diverses (H.)
20-34	armures et boucliers (F.)
35-39	baguettes, bâtons et bâtonnets (D.)
41-50	épées (G.)
51-53	magie diverse (E.1.)
54-56	magie diverse (E.2.)
57-59	magie diverse (E.3.)
60-62	magie diverse (E.4.)
63-65	magie diverse (E.5.)
66-70	parchemins (B.)
71-00	potions (A.)

Comme indiqué précédemment, l'orientation de la table des OBJETS MAGIQUES est destinée à préserver l'équilibre du jeu. Potions, parchemins, armures et armes abondent. Les anneaux, les baguettes et divers objets magiques ne représentent qu'une probabilité de 25 % sur la table. La raison en est simple : empêcher les magiciens de dominer complètement le jeu. Ces personnages sont suffisamment puissants sans qu'il soit besoin de les avantager encore plus. Ce qu'ils obtiennent grâce à cette table ne sert généralement qu'une seule fois avant d'être jeté.

Quand vous avez besoin de déterminer un objet magique, lancez un d100 et consultez la table III. Une description détaillée de toutes les catégories suit les différentes tables, mais dans la mesure où l'effet de différents sorts ressemble de près ou sont identiques à ceux de nombre d'objets magiques, utilisez le **MANUEL DES JOUEURS** comme référence.

Le montant conseillé de points d'expérience ne s'applique qu'aux personnages qui conservent les objets. Les prix représentent les sommes habituelles qu'ils peuvent obtenir en les vendant. Dans ce cas, la valeur en points d'expérience doit se baser sur le prix de vente et non sur les x.p. Rappelez-vous aussi que dans le cas où un personnage garde un objet pour le céder à un autre PJ, il prend la valeur la plus faible en matière de points d'expérience (voir **EXPÉRIENCE**).

Note : Bon nombre d'objets magiques ne sont pas permanents, alors que leur puissance s'ammenuise à chaque utilisation. Le Maître du Donjon peut s'il le désire décider des limitations concernant chaque objet en particulier.

III.A. Potions

Dé	Résultat	Valeur en x.p.	Valeur à la vente (po)
01-02	*Agrandissement*	250	300
03-05	*Autométaporphose*	200	350
06-08	*Clairaudience*	250	400
09-11	*Clairvoyance*	300	500
12-14	*Contrôle des animaux**	250	400
15-16	*Contrôle des dragons**	500-1000	5000-9000
17-18	*Contrôle des géants**	400-900	1000-6000
19	*Contrôle des morts vivants*	770	2500
20-22	*Contrôle des plantes*	250	300
23-24	*Contrôle d'humains**	500	900
25-27	*Détection des trésors*	600	2000
28-30	*Dimunition*	300	500
31-33	*Eau pure*	200	250
34-36	*Escalade*	300	500
37-39	*ESP*	500	850
40-42	*Force de géant* (G)*	500-750	900-1400
43-44	*Forme gazeuse*	300	400
45-46	*Héroïsme (G)*	300	500
47-49	*Huile éthérée*	600	1500
50-52	*Huile glissante*	400	750
53-55	*Invisibilité*	250	500
56-58	*Invulnérabilité (G)*	350	500
59-61	*Lévitation*	250	400
62-64	*Longévité*	500	1000
65-67	*Philtre d'amour*	200	300
68-70	*Philtre de persuasion*	400	850
71-73	*Poison***	-	-
74-76	*Rapidité*	200	450
77-79	*Résistance au feu*	250	400
80-82	*Respiration aquatique*	400	900
83-88	*Soins*	200	400
89-91	*Super-héroïsme (G)*	450	750
92-94	*Super-soins*	400	800
95-97	*Tromperie*	-	150
98-00	*Vol*	500	750

* Le type de créature contrôlée doit être déterminé aléatoirement; voir le descriptif.

** Le Maître du Donjon induit son possesseur de manière à lui faire croire qu'elle ne présente aucun danger, (voir le descriptif de chaque potion). (G) = seuls les guerriers peuvent l'utiliser.

III.B. PARCHEMINS

Dé	Résultat	Niveau de sort
01-10	1 sort	1-4
11-16	1 sort	1-6
17-19	1 sort	2-9 (d8+1) ou 2-7* (d6+1)
20-24	2 sorts	1-4
25-27	2 sorts	1-8 ou 1-6*
28-32	3 sorts	1-4
33-35	3 sorts	2-9 ou 2-7*
36-39	4 sorts	1-6
40-42	4 sorts	1-8 ou 1-6*
43-46	5 sorts	1-6
47-49	5 sorts	1-8 ou 1-6*
50-52	6 sorts	1-6
53-54	6 sorts	3-8 (d6+2) ou 3-6* (d4+2)
55-57	7 sorts	1-8
58-59	7 sorts	2-9
60	7 sorts	4-9 (d6+3) ou 4-7* (d4+3)
61-62	*protection - démons*	(2500 xp)
63-64	*protection - diables*	(2500 xp)
65-70	*protection - élémentaires*	(1500 xp)
71-76	*protection - lycanthropes*	(1000 xp)
77-82	*protection - magie*	(1500 xp)
83-87	*protection - pétrification*	(2000 xp)
88-92	*protection - possession*	(2000 xp)
93-97	*protection - morts-vivants*	(1500 xp)
98-00	*maudit***	

* 30 % des parchemins sont de nature cléricale (tirage : 71-00), avec 25 % de ces derniers de nature druidique. 10 % des parchemins de magicien sont destinés aux illusionnistes. Ceci ne s'applique qu'aux parchemins entre 01 et 60. Les chiffres avec un astérisque représentent les niveaux de sorts pour clerc.

** Il est important que le MD fasse tout son possible pour convaincre les joueurs de lire un parchemin *maudit*, que ce soit par duplicité, force et menace etc. (par exemple, n'importe quel parchemin a des chances de disparaître si on ne le lit pas, comme cela peut être remarqué selon sa phraséologie archaïque si on le lit dans l'atmosphère tranquille du donjon. Les effets d'une *malédiction* sont immédiats; voici quelques exemples

01-25 le lecteur est *métamorphosé* en un monstre de niveau égal qui attaque la créature la plus proche.
26-30 le lecteur est liquéfié et coule.
31-40 le lecteur et tous ceux qui l'entourent dans un rayon de 6 mètres sont transportés à 300-1800 km dans une direction aléatoire.
41-50 le lecteur et tous ceux qui l'entourent dans un rayon de 6 mètres sont transportés sur une autre planète, plan ou continuum.
51-75 le lecteur contracte une *maladie* fatale en 2-8 tours, à moins d'être soigné.
76-90 *runes explosives*
91-99 un objet magique proche est "démagifié".
00 Un sort tiré aléatoirement affecte le lecteur du 12e niveau.

Valeur en points d'expérience :

Elle n'est attribuée qu'à ceux qui peuvent utiliser le parchemin et se monte à 100 xp par niveau de sort. Les points d'expérience des parchemins de *protection* sont indiqués sur la table.

Valeur à la vente (po) :

Tout parchemin peut être vendu "librement" pour le triple de sa valeur en points d'expérience. Les parchemins de *protection* sont vendus cinq fois leur valeur.

TRESOR (DETERMINATION ALEATOIRE)

III.C. Anneaux

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01-02	*accumulation de sorts*	2500	22500
03-08	*chaleur*	1000	5000
09-14	*chute de plume*	1000	5000
15-20	*contradiction*	-	1000
21	*contrôle d'éléments*	5000	25000
22-24	*contrôle des mammifères*	1000	5000
25-26	*étoiles filantes*	3000	15000
27-34	*faiblesse*		1000
35-37	*influence humaine +*	2000	10000
38-44	*invisibilité*	1500	7500
45-46	*invocation de Djinn +*	3000	20000
47-50	*libre action*	1000	5000
51-55	*marche des ondes*	1000	5000
56-61	*nage*	1000	5000
62-77	*protection*	2000-4000	10000-20000
78	*rayon X*	6000	10000
79	*régénération*	5000	40000
80-85	*résistance au feu*	1000	5000
86-89	*retour de sort*	2000	17500
90	*souhaits majeurs multiples*	+ 5000	25000
91	*sorcellerie + (M)*	5000	40000
92-93	*télékinésie +*	2000	10000
94-95	*trois souhaits majeurs +*	*3000*	*15000*
96-100	*tromperie*		2000

(M) = utilisation par les magiciens seulement.

+ Ces anneaux renferment les facultés magiques les plus puissantes et si le MD le désire, peuvent ne posséder qu'un nombre limité de charges avant d'être inutilisables.

III.D. BAGUETTES, BÂTONS & BÂTONNETS

Dé	Résultat	Valeur en xp*	Valeur à la vente
01-03	*baguette d'absorption* (C,M)	7.500	40.000
04	*baguette de séduction* (C,M,V)	5.000	30.000
05-14	*baguette d'annulation* (tous)	10.000	15.000
15-16	*baguette de pouvoir seigneurial* (G)	6.000	20.000
17	*baguette de résurrection* (C)	10.000	35.000
18	*baguette de suzeraineté* (tous)	8.000	35.000
19	*baguette de châtiment* (C,G)	4.000	15.000
20	*bâton de commandement* (C,M)	5.000	25.000
21-22	*bâton de soins* (C)	6.000	25.000
23	*bâton de mage* (M)	15.000	75.000
24	*bâton de puissance* (M)	12.000	60.000
25-27	*bâton de serpent* (C)	7.000	35.000
28-31	*bâton de contrecoup* (C,M)	6.000	15.000
32-33	*bâton de flétrissement* (C)	8.000	35.000
34	*bâtonnet de conjuration* (M)	7.000	35.000
35-38	*bâtonnet de détection de l'ennemi*	2.000	10.000
39-41	*bâtonnet d'effroi* (C,M)	3.000	15.000
42-44	*bâtonnet de feu* (M)	4.500	25.000
45-47	*bâtonnet de givre* (M)	6.000	50.000
48-52	*bâtonnet d'illumination* (tout)	2.000	10.000
53-56	*bâtonnet d'illusion* (M)	3.000	20.000
57-59	*bâtonnet de foudre* (M)	4.000	30.000
60-68	*bâtonnet de détection de la magie* (tous)	2.500	25.000
69-73	*bâtonnet de détection des métaux et des minéraux* (tous)	1.500	7.500
74-78	*bâtonnet de projectiles magiques* (tous)	4.000	35.000
79-86	*bâtonnet de négation* (tous)	3.500	15.000
87-89	*bâtonnet de paralysie* (M)	3.500	25.000
90-92	*bâtonnet de métamorphose* (M)	3.500	25.000
93-94	*bâtonnet de détection des pièges et des portes secrètes* (tous)	5.000	40.000
95-00	*bâtonnet merveilleux* (tous)	6.000	10.000

* Cela implique que l'objet possède toutes ses charges.

(C) = utilisable uniquement par les clercs.

(M) = utilisable uniquement par les magiciens.

(V) = utilisable uniquement par les voleurs.

(G) = utilisable uniquement par les guerriers.

(tous) = utilisable par toutes les classes, excepté en cas d'interdiction spécifique

III.E. MAGIE DIVERSES

TABLE (III.E.) 1.

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01-02	*amulette de détection infaillible*	-	1.000
03-06	*amulette d'immunité à la détection*	4.000	15.000
07	*amulette de protection vitale*	5.000	20.000
08-09	*amulette des plans*	6.000	30.000
10-11	*appareil de Kwalish*	8.000	35.000
13-19	*flèche directionnelle*	2.500	17.500
12	*balai frappeur*	-	3.000
13-19	*balai volant*	2.000	10.000
20	*bateau pliable*	10.000	25.000
21	*bottes de danse*	-	5.000
22-27	*bottes elfiques*	1.000	5.000
28-32	*bottes de lévitation*	2.000	15.000
33-36	*bottes de rapidité*	2.500	20.000
37-40	*bottes de sept lieues*	2.500	20.000
41	*bourse magique de Bucknard*	1.500/2.500/	15.000/25.000/
42-61	*bracelets de défense*	500*	3.000*
62-63	*bracelets de vulnérabilité*	-	2.000
64-66	*brasier de contrôle des élémentals de feu*	4.000	25.000
67	*brasier de fumée soporifique*	-	1.000
68-74	*broche-bouclier*	1.000	10.000
75-76	*coupe de potions multiples*	1.500	12.500
77-78	*cruche alchimique*	3.000	12.000
79-80	*flèche directionnelle*	2.500	17.500
81	*jatte d'eau mortelle*	-	1.000
82-84	*jatte de contrôle des élémentals d'eau*	4.000	25.000
85	*livre de l'exaltation suprême (c)*	8.000	40.000
86	*livre de sortilèges infinis*	9.000	50.000
87	*livre de viles ténèbres (c)*	8.000	40.000
88-89	*sac à malice*	2.500	15.000
90-94	*sac de contenance*	5.000	25.000
95	*sac dévoreur*	-	1.500
96-98	*sac de haricots*	1.000	5.000
99	*sac de transmutation*	-	500
100	*relique* (voir la table **Spécial**)	-	-

* Par classe d'armure inférieure à 10, CA 6 vaut 2000 xp et 12000 po à la vente.

TABLE (III.E.) 2.

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01-05	*boule de cristal (M)*	1.000**	5.000**
06	*boule de cristal hypnotisante (M)*	-	3.000
07	*bouteille d'effrit*	9.000	45.000
08	*bouteille de fumée infinie*	500	2.500
09-13	*cape de déplacement*	3.000	17.500
14-16	*cape de la raie manta*	2.000	12.500
17-39	*cape de protection*	1.000*	10.000*
40-48	*cape elfique*	1.000	6.000
49-50	*cape empoisonnée*	-	2.500
51-53	*carafe d'eau infinie*	1.000	3.000
54	*carillon de Faim*	-	-
55-56	*carillon d'ouverture*	3.500	20.000
57-60	*cartes merveilleuses*	-	10.000
61-66	*chandelle d'invocation (c)*	1.000	5.000

67-68	*cube de force*	3.000	20.000
69-70	*cube de résistance au froid*	2.000	14.000
71-72	*encensoir de contrôle des éléments d'air (M)*	4.000	25.000
73	*encensoir d'invocation des éléments d'air hostiles (M)*	-	1.000
74-75	*forteresse instantanée de Daern*	7.000	27.500
76-77	*lentilles d'aigle*	3.500	18.000
78	*lentilles de charmes (M)*	4.000	24.000
79	*lentilles de pétrification*	-***	-***
80-81	*lentilles de vision immédiate*	2.000	12.500
82-87	*poussière d'apparition*	1.000	4.000
88	*poussière d'éternuement et de toux*	-	1.000
89-94	*poussière de disparation*	2.000	8.000
95-96	*seuil cubique*	5.000	17.500
97	*tambours assourdissants*	-	500
98	*tambours de panique*	6.500	35.00
99-00	*tapis volant*	7.500	25.000

* par plus de protection.

** Ajouter 100 % pour chaque faculté supplémentaire.

*** Si l'effet est opposé, 12500 xp et 50000 po à la vente.

TABLE (III.E.) 3.

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01	*carafe ensorcelée*	-	1.000
02	*ceinture de féminité/masculinité (C,G,V)*	-	1.000
03	*ceinture de force de géant (C,G,V)*	200	2.500
04-07	*conque des tritons (C,G)*	2.000	17.500
08-14	*cor du Valhalla*	1.000**	15.000**
15-19	*encens de méditation (C)*	500	7.500
20	*encens d'obsession (C)*	-	500
21-22	*fers à cheval de zéphir*	1.500	7.500
23-25	*fers à cheval magiques*	2.000	10.000
26-40	*figurine enchantée*	100*	1.000*
41-42	*flasque de fer*	-	-
43-44	*gantelets de dextérité*	1.000	10.000
45-46	*gantelets de force d'ogre (C,G,V)*	1.000	15.000
47-48	*gantelets de maladresse*	-	1.000
49-51	*gantelets de nage et d'escalade (C,G,V)*	1.000	10.000
52	*gemme de vision*	2.000	25.000
53	*gemme étincelante*	2.000	17.500
54-58	*heaume d'action sous-marine*	1.000	10.000
59-60	*heaume d'alignement opposé*	-	1.000
61	*heaume de brillance*	2.500	60.000
62-66	*heaume de compréhension des langues et de lecture de la magie*	1.000	12.500
67-68	*heaume de télépathie*	3.000	35.000
69	*heaume de téléportation*	2.500	30.000
70-75	*instruments des bardes*	1.000****	5.000****
76-80	*javelot de foudre*	250	3.000
81-85	*javelot perceur*	250	3.000
86	*joyau d'attaque*	-	1.000
87	*joyau de pureté*	-	1.000/facet
88	*onguent de Keoghtom*	500	10.000
89	*pierre ionique*	300***	5.000***
90-91	*trompe à bulles*	-	-
92	*trompe d'effrondement*	1.500	25.000
93-00	*trompe de destruction*	5.000	55.000

* Par dé de vie de la figurine.

** Double pour un cor de bronze, triple pour un cor d'argent.

*** Par pierre

**** Par niveau de l'instrument de barde

TABLE (III.E.) 4.

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01-06	*chapelet de prières (C)*	500**	3.000**
07-09	*collier d'adaptation*	1.000	10.000
10-13	*collier de projectiles*	50*	200*
14-15	*collier d'étranglement*	-	1.000
16-18	*fétiche de bonne santé*	1.000	10.000
19-22	*fétiche de guérison des blessures*	1.000	10.000
23-24	*fétiche de pourriture infâme*	-	1.000
25-31	*fétiche de protection contre le poison*	1.500	12.500
32-34	*filet magique (C,G,V)*	1.000	7.500
35-38	*filet piègeur (C,G,V)*	1.000	6.000
39-46	*flute enchantée*	1.750	8.500
47	*Gri-Gri à plumes de Quaal*	500/1.000	2.000/7.000
48	*lyre de construction*	5.000	30.000
49	*mailloche des titans*	4.000	12.000
50-51	*médaillon de projection des pensées*	-	1.000
52-54	*médaillon d'ESP*	1.000/3.000	10.000/30.000
55	*manuel de rapidités d'action*	5.000	50.000
56	*manuel de santé corporelle*	5.000	50.000
57	*manuel des exercices utiles*	5.000	50.000
58	*manuel des golems (C,M)*	3.000	30.000
59	*manuel des voleurs (V)*	8.000	40.000
60	*manuel d'expertises aux armes*	8.000	40.000
61	*miroir des prouesses mentales*	5.000	50.000
62	*miroir piégeur de vies*	2.500	25.000
63	*miroir d'opposition*	-	2.000
64	*ouvrage sur la magie d'argent (M)*	8.000	40.000
65	*ouvrage sur les conjurations utiles (M)*	8.000	40.000
66	*ouvrage sur l'innéfable damnation (M)*	8.000	40.000
67-68	*perle de puissance (M)*	200****	2.000****
69-70	*perle de sagesse (C)*	500	5.000
71-72	*pigments merveilleux de Nolzur*	500***	3.000***
73-78	*phylactère de la foi (C)*	1.000	7.500
79-80	*phylactère de l'attention monstrueuse (C)*	-	2.000
81-84	*phylactère des longues années (C)*	3.000	25.000
85	*pioche des titans (G)*	3.500	7.000
86-00	*trou portable*	5.000	50.000

* Par dé de dégât de chaque projectile.

** Par perle spéciale.

*** Par pot de pigments.

**** Par niveau de sort.



"Et bien, soit cela permet de jeter les différents sortilèges des mains de Bygsby, ou bien c'est un grattoir à dos +2. Pour l'instant nous hésitons !"

TABLE (III.E.) 5.

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01-10	*ailes de vol*	750	7.500
11-12	*broche de folie*	1.500	11.000
12-18	*broche de protection*	2.500	25.000
19-21	*broche de rage ennemie*	1.000	8.000
22	*broche mortelle*	-	2.500
23-24	*corde de constriction*	-	1.000
25-28	*corde d'emmêlement*	1.250	12.000
29-34	*corde d'escalade*	1.000	10.000
35	*grimoire de compréhension*	8.000	43.500
36	*grimoire de la claire pensée*	8.000	48.000
37	*grimoire de l'autorité et de l'influence*	7.500	40.000
38-39	*grimoire vagabond*	-	1.000
40	*pelle des excavations colossales* (G)	1.000	6.500
41-42	*pierre de contrôle des élémentals de terre* (M)	1.500	12.500
43-44	*pierre pesante*	-	1.000
45-46	*pierre porte-bonheur*	3.000	25.000
47-49	*puits sans fin*	6.000	12.000
50	*robe aux couleurs scintillantes* (C,M)	2.750	25.000
51-58	*robe aux objets utiles* (M)	1.500	15.000
59	*robe d'archi-mage* (M)	6.000	65.000
60-67	*robe de dissimulation*	3.500	35.000
68	*robe de yeux* (M)	4.500	50.000
69	*robe de vulnérabilité* (M)	-	1.000
70	*scie fabuleuse*	1.750	12.500
71	*sphère d'annihibition* (M)	3.750	30.000
72-74	*talisman de pure sainteté* (C)	3.500	27.500
75	*talisman de la sphère*	100	10.000
76-81	*talisman de Zagy*	1.000	10.000
82-83	*talisman du mal ultime* (C)	3.500	32.500
84	*tapis de bienvenue* (M)	6.500	45.000
85	*tapis de suffocation*	-	1.500
86-90	*trident d'alarme* (C,G,V)	1.000	10.000
91-97	*trident de commandement aux poissons* (C,G,V)	500	4.000
98-99	*trident de soumission* (G)	1.250	12.500
00	*trident des profondeurs*	-	1.000

TABLE (III.E.) *Spécial*

Dé	RÉSULTAT	Valeur à la vente*
01-02	*Anneau de Gaxx*	17.500
03-08	*Baguette des sept parties*	25.000
09-10	*Codex des plans infinis*	62.500
11	*Corne de métamorphose*	20.000
12	*Coupe et talisman d'Al Akbar*	85.000
13-28	*Couronne fabuleuse*	50.000
29	*Cristal de la flamme d'ébène*	75.000
30-35	*Dents de Dahlver-Nar*	5.000/tooth
36	*Epée de Kas*	97.000
37-38	*Flasque métallique de Tuerney l'impitoyable*	50.000
39-40	*Flute de Ye'Cind*	80.000
41	*Hache du seigneur des nains*	55.000
42	*Hutte de Baba Yaga*	90.000
43	*Jacynth de la beauté inestimable*	100.000
44	*Machine de Lum lee fou*	72.500
45	*Main de Vecna*	60.000
46-47	*Manteau invulnérable d'Arnd*	47.500
48	*Masque de Johydée*	40.000
49-50	*Masse d'armes de Cuthbert*	35.000
51-52	*Oeil de Vecna*	35.000
53-59	*Orbe des dragons*	10-80.000
60-75	*Orbe fabuleuse*	100.000
76	*Orgue mystique d'Heward*	25.000
77-78	*Plume de Kuroth*	27.500
79	*Rossignol merveilleux de la reine Ehlissa*	112.500
80	*Sceptre d'Orcus*	10.000
81-97	*Sceptre fabuleux*	150.000
98-99	*Serviteur fabuleux de Leuk-O*	185.000
00	*Trône des dieux*	-

* Ces objets ne rapportent pas de points d'expérience.

III.F. ARMURE ET BOUCLIER

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01-08	*armure de cuir +1*	300	2.000
09-15	*armure de plates +1*	800	5.000
16-21	*armure de plates +2*	1.750	10.500
22-24	*armure de plates +3*	2.750	15.500
25-26	*armure de plates +4*	3.500	20.500
27	*armure de plates +5*	4.500	27.500
28	*armure de plates éthérée*	5.000	30.000
29-33	*armure de plates de vulnérabilité*	-	1.500
34-42	*bouclier +1*	250	2.500
43-47	*bouclier +2*	500	5.000
48-51	*bouclier +3*	800	8.000
52-53	*bouclier +4*	1.200	12.000
54	*bouclier +5*	1.750	17.500
55	*bouclier (grand), +1, +4 contre les projectiles*	400	4.000
56	*bouclier -1, attracteur de projectiles*	-	750
57-62	*broigne +1*	400	1.500
63-67	*cotte de mailles +1*	600	3.500
68-71	*cotte de mailles +2*	1.200	7.500
72-73	*cotte de mailles +3*	2.000	12.500
74-79	*cuir clouté +1*	3.000	19.000
80-84	*lorica +1*	400	2.500
85-88	*lorica +2*	500	3.000
89-92	*plate feuilletée +1*	1.100	6.750
93-96	*plate feuilletée +2*	700	4.000
97-98	*plate feuilletée +3*	1.500	8.500
99-00	*plate feuilletée +4*	2.250	14.500

65 % de toutes les armures sont de taille humaine, 20 % de taille elfique, 10 % de taille naine et uniquement 5 % de taille de gnome ou de petite-gens.

TABLE (III.G) ÉPÉES

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01-25	*épée + 1*	400	2.000
26-30	*épée + 1, + 2 contre les lanceurs de sort & les créatures enchantées*	600	3.000
31-35	*épée + 1, + 3 contre lycanthropes et les changeurs de formes*	700	3.500
36-40	*épée + 1, + 3 contre les créatures régénérantes*	800	4.000
41-45	*épée + 1, + 4 contre les reptiles*	800	4.000
46-49	*épée + 1, langue de feu : + 2 contre les créatures régénérantes + 3 contre les créatures se servant du froid, les créatures inflammables et volantes + 4 contre les morts-vivants*	900	4.500
50	*épée + 1, lame porte-bonheur*	1.000	5.000
51-58	*épée + 2*	800	4.000
59-62	*épée + 2, tueuse de géants*	900	4.500
63-66	*épée + 2, tueuse de dragons*	900	4.500
67	*épée + 2, voleuse de neuf vies*	1.600	8.000
68-71	*épée + 3*	1.400	7.000
72-74	*épée + 3 lame de glace : + 6 contre les créateurs du feu ou utilisant le feu*	1.600	8.000
75-76	*épée + 4*	2.000	10.000
77	*épée + 4, gardienne*	3.000	15.000
78	*épée + 5*	3.000	15.000
79	*épée + 5, gardienne*	3.600	18.000
80	*épée + 5, sainte justicière*	4.000	20.000
81	*lame dansante*	4.400	22.000
82	*lame sanglante*	4.400	22.000
83	*lame voleuse de vie*	5.000	25.000
84	*lame d'acuité*	7.000	35.000
85	*lame vorpale*	10.000	50.000
86-90	*épée + 1, maudite*	400	—
91-95	*épée − 2, maudite*	600	—
96-00	*épée berserker maudite*	900	—

Note : 70 % des épées sont longues, 20 % sont larges, 5 % sont courtes (petites), 4 % sont batardes et 1 % sont des espadons (épées à deux mains).

(III.H) ARMES DIVERSES

Dé	Résultat	Valeur en xp	Valeur à la vente
01	*arbalète de distance*	1.500	7.500
02	*arbalète de précision*	2.000	12.000
03	*arbalète de vitesse*	1.500	7.500
04-06	*arc +1*	500	3.500
07-11	*carreau +2, au nombre de 2-20*	50	300
12-16	*cimetere +2*	750	6.000
17-24	*dague +1, +2 contre les créatures plus petites que les humains*	100	750
25-28	*dague +2, +3 contre les créatures plus grandes que les humains*	250	2.000
29	*dague de venin*	350	3.000
30-32	*épieu de fantassin +1*	350	2.500
33-35	*étoile du matin +1*	400	3.000
36-40	*fléau +1*	450	4.000
41-48	*flèches +1, au nombre de 2-24*	20	120
49-52	*flèches +2, au nombre de 2-16*	50	300
53-54	*flèches +3, au nombre de 2-12*	75-450	
55	*flèche tueuse*	250	2.500
56	*fronde chercheuse*	700	7.000
57-61	*hachette +1*	300	1.750
62-63	*hachette +2*	600	3.750
64	*hachette +2, de jet*	750	4.500
65	*hachette +3*	1.000	7.000
66-68	*hache d'armes +1*	400	2.500
69-71	*javelot +2*	750	5.000
72-76	*lance de fantassin +1*	500	3.000
77-78	*lance de fantassin +2*	1.000	6.500
79	*lance de fantassin +3*	1.750	15.000
80-81	*lance de fantassin, de retour maudite*	-	1.000
82-85	*marteau +1*	300	2.500
86-87	*marteau +2*	650	6.000
88	*marteau de tonnerre*	2.500	25.000
89	*marteau magique des nains, +3*	1.500	15.000
90-94	*masse d'armes +1*	350	3.000
95-97	*masse d'armes +2*	700	4.500
98	*masse d'armes de disruption*	1.750	17.500
99	*masse d'armes +4*	1.500	15.000
100	*trident (fourche de guerre) +3*	1.500	12.500

EXPLICATIONS ET DESCRIPTIONS DES OBJETS MAGIQUES

POTIONS (III.A.)

Les potions se trouvent, le plus souvent, dans des fioles en céramique, en verre, en cristal ou en métal contenant suffisamment de liquide pour une personne de manière à constituer une dose complète capable de produire les effets qui sont décrits ci-dessous pour chaque type de breuvage. Selon vos desiderata, les récipients peuvent être différents de ceux cités. En règle générale, ils ne portent aucune identification, contraignant les joueurs à les goûter pour en déterminer la nature. Toutefois, même une petite gorgée doit suffire, d'une manière ou d'une autre, à identifier la potion. En tant que Maître du Donjon, vous devez ajouter quelques différents types de potion, à la fois bénéfiques et dangereuses, de nature à causer des problèmes lors de l'identification. De plus, le même type de potion, dérivant de sources différentes, peut, avoir une odeur, un goût ou une apparence tout à fait différent.

A moins que cela soit précisé différemment, les effets d'une potion durent 4 tours complets plus 1-4 tours (d4). Si la moitié d'une potion est avalée, les effets durent moitié moins de temps dans certains cas. Il faut de 2 à 5 segments pour qu'une potion prenne effet **après** avoir été ingurgitée.

Bien que les potions puissent être préparées par des équipes d'alchimistes et de magiciens pour un prix relativement faible, ils doivent disposer d'un flacon de la potion pour pouvoir en déterminer la formule exacte. Pour ne rien arranger, les ingrédients sont toujours rares et/ou difficiles à se procurer. Cet aspect des potions, tout comme la création de nouvelles sortes par les joueurs, est détaillé dans la partie appropriée concernant la **RECHERCHE MAGIQUE**.

Autométamorphose : Les effets de cette potion sont similiares à ceux du sort de magicien du même nom (q.v.) sous la plupart des aspects.

Clairaudience : Cette potion permet à la créature qui la boit d'entendre comme sous l'effet du sort homonyme de magicien du 3ème niveau (q.v.). Par contre, elle peut être utilisée, pour écouter dans les endroits inconnus à moins de 3 m. Ses effets ne durent que 2 tours.

Clairvoyance : Cette potion permet à la créature qui la boit de voir comme sous l'effet du sort homonyme de magicien du 3ème niveau (q.v.). Par contre, elle diffère du sort, dans la mesure où elle permet de regarder dans les endroits inconnus se trouvant à moins de 3m. Ses effets ne dure qu'un tour.

Contrôle des animaux : Cette potion permet à celui qui la consomme d'entrer en communion et de contrôler les émotions d'un type d'animaux (chats, chevaux, chiens, etc.). Le nombre d'animaux ainsi contrôlés dépend de leur taille : 5-20 animaux de la taille des rats géants, 3-12 animaux de taille humaine ou 1-4 animaux, pesant un quintal ou plus. Le type d'animaux contrôlé dépend de la potion particulière indiquée par tirage (d20) :

1-4	mammifère/marsupial
5-8	oiseau
9-12	reptile/amphibien
13-15	poisson
16-17	mammifère/marsupiual/oiseau
18-19	reptile/amphibien/poison
20	tous les types précédents

Les animaux dotés d'une intelligence supérieure ou égale à 5 (faible) ont droit à un jet de protection contre la magie. Le contrôle est limité aux émotions ou aux instincts à moins qu'une forme de communication soit possible. Notez que nombre de monstres ne peuvent être contrôlés en utilisant cette potion, pas plus que les humains, les demi-humains et les humanoïdes (c.f. *Anneau de contrôle des mammifères).*

Contrôle des dragons : Cette potion permet à l'individu qui la consomme de lancer en fait l'équivalent d'un *charme-monstre* sur tout dragon à moins de 6". Le dragon a droit à un jet de protection contre la magie, mais celui-ci est effectué à − 2 sur la dé. Les différentes sortes de portions de *contrôle des dragons* sont les suivantes (d20).

1-2	contrôle de dragon blanc
3-4	contrôle de dragon noir
5-7	contrôle de dragon vert
8-9	contrôle de dragon bleu
10	contrôle de dragon rouge
11-12	contrôle de dragon d'airain
13-14	contrôle de dragon de cuivre
15	contrôle de dragon de bronze
16	contrôle de dragon d'argent
17	contrôle de dragon d'or
18-19	contrôle de dragon mauvais *
20	contrôle de dragon bon **

* noir, bleu, vert, rouge, blanc.

** arain, argent, cuivre, bronze, or.

Le contrôle dure 5-20 rounds (5d4).

Contrôle des géants : Une potion entière doit être consommée pour que ses effets se fassent sentir. Elle influence 1 ou 2 géants comme sous l'effet d'un sort de *charme-monstre.* Si un seul géant est ainsi affecté, son jet de protection contre la magie se fait à − 4; si deux géants sont influencés, les tirages s'effectuent à + 2. Le type de géant affecté par une potion particulière, est déterminé aléatoirement comme suit :

1-5	géant des collines
6-9	géant des pierres
10-13	géant du froid
14-17	géant du feu
18-19	géant des nuages
20	géant des tempêtes

Le contrôle dure 5-30 (5d6) rounds.

Contrôle de morts-vivants : Lorsque l'effet de cette potion se fait sentir, celui qui l'a bue a la faculté de *charmer* certains morts-vivants (ghasts, fantômes, goules, squelettes, spectres, ombres, nécrophages, âmes en peine, vampires et zombies). Le *charme* est similaire au sort de magicien, *charme-personnes* (q.v.) et affecte un maximum de 16 dés de vie, en arrondissant au dé inférieur tous les points de vie supplémentaire (4 + 1 = 4 dés de vie, etc). Les morts-vivants n'ont droit à un jet de protection contre la magie que s'ils sont intelligents. Les jets de protection se font à − 2 en raison de la puissance de la potion, mais ses effets ne durent que 5-20 rounds. Pour déterminer le type de mort-vivant affecté par une potion particulière, lancez

un d10 et référez-vous à la table ci-dessous :

Dé	Type de mort-vivant
1	ghasts
2	fantômes
3	goules
4	ombres
5	squelettes
6	spectres
7	nécrophages
8	âmes en peine
9	vampires
0	zombies

Contrôle des plantes : Une potion de *contrôle des plantes* permet à celui qui la consomme d'influencer le comportement des formes de vie végétales (y compris les plantes normales, les fongus et même les moisissures et les tertres errants) selon les paramètres de leurs possibilités normales. L'individu peut contraindre les formes végétales à rester silencieusement/immobiles, à bouger, à entourer, etc., selon leurs limitations. Les monstres végétaux dont l'intelligence est supérieure ou égale à 5 ont droit à un jet de protection contre la magie. Les plantes se trouvant dans une surface de 2" x 2" peuvent être contrôlées, en fonctions des limitations précédentes, durant 5-20 rounds. Le contrôle impliquant d'auto-destruction n'est pas directement possible si les plantes sont intelligentes (voir le sort de *charme-plantes*). La portée du contrôle est de 9".

Contrôle des humains : Une potion de *contrôle des humains* permet à celui qui la consomme de contrôler jusqu'à 32 niveaux/dés la vie d'humains/humanoïdes/demi-humains comme si le sort de *charme-personne* avait été lancé. Les créatures victimes des effets de la potion ont droit à un jet de protection contre la magie. Tous les ajustements aux points de vie sont arrondis à l'entier *inférieur*, (1 + 2 = 1, 2 + 6 = 2, etc.). Le type d'humain(s) capable d'être contrôlé est déterminé aléatoirement sur la table ci-dessous :

1-2	nains
3-4	elfes/demi-elfes
5-6	gnomes
7-8	petite-gens
9-10	demi-orques
11-16	humains
17-19	humanoïdes (gnolls, orques, gobelins, etc.)
20	elfes, demi-elfes et humains.

La potion dure 5-30 rounds.

Croissance : Cette potion provoque l'agrandissement de la personne qui la boit à la fois en taille et en poids. Ses vêtements et tout ce qu'elle porte augmentent dans les mêmes proportions. La force est elle aussi accrue de manière à continuer de porter armes et armure normales, mais ne modifie pas les combats. Les déplacements deviennent ceux d'un géant de taille équivalente. Chaque quart de potion consommé entraîne une croissance de 1,8 mètre (la potion entière augmente la taille de 7 mètres).

Détection des trésors : Une potion de *détection des trésors* donne à celui qui la consomme un sens directionnel. Il peut ainsi indiquer la direction du trésor le plus proche. Ce dernier doit se trouver à moins de 24" et sa masse doit être au moins égale à 10.000 pièces de cuivre ou 100 gemmes, ou toute combinaison des deux. Notez que seuls les métaux précieux (cuivre, argent, électrum, or, platine, etc.) et les gemmes (ainsi que les joyaux, bien sûr) sont localisés. Le buveur peut "sentir" la direction dans laquelle se trouve le trésor, mais pas la distance. Les obstacles, autres que gardes magiques particuliers ou des murs recouverts de plomb, ne peuvent empêcher les pouvoirs que la potion confère à l'individu. Ses effets durent 5-20 rounds, (Les joueurs rusés tenteront une triangulation).

Diminution : Quand cette potion est consommée, l'individu, et tout ce qu'il porte, diminue jusqu'à ne représenter que 5 % de la taille normale. Si la moitié du contenu est avalé, la taille de la personne est réduite de 50 %. Les effets de la potion durent 6 tours plus 2-5 tours (d4 + 1).

Eau pure : Ce liquide n'est pas, en fait, une potion à boire (bien que, dans cette éventualité, son goût soit agréable), mais à ajouter à tout autre liquide pour le transformer en eau pure et potable. Il neutralise les poisons et détruit les potions magiques (sans jet de protection). Le contenu d'une bouteille est suffisant pour transformer 2800 m^3 d'eau polluée, salée ou alcaline en eau douce. Elle change 28 m^3 d'acide en eau pure. Les effets de la potion sont permanents, mais n'empêchent pas toute contamination ultérieure après une période initiale de 5-20 rounds.

Escalade : La consommation de cette potion permet à un individu d'escalader des murs et des surfaces verticales comme un voleur, aussi bien vers le haut ou vers le bas, avec uniquement 1 % de chances de tomber ou de glisser (vérifiez à la moitié du parcours, d %, 01 signifie la chute). Une potion d'*escalade* est efficace 1 tour plus 5-20 rounds. Pour chaque poids équivalent à 1000 po que porte le personnage, 1 % de chances supplémentaires sont ajoutées à la probabilité de glisser. Si le personnage porte une armure, les modifications aux chances de tomber/glisser sont les suivantes :

cuir clouté	1 %
broigne	2 %
lorica	4 %
cotte de mailles	7 %
harnois	8 %
plates	10 %
armures magique, tout type	1 %

ESP : La potion d'*ESP* donne une faculté équivalente au sort de magicien homonyme du 2ème niveau (q.v.), excepte que ses effets durent de 5 à 40 rounds (5d8), soit de 5 à 40 minutes.

Force de géant : Quand une potion de force de géant est ingurgitée, l'individu gagne une force surhumaine et des ajustements aux dégâts quand il porte un coup avec une arme de mêlée ou de jet. Il lui est aussi possible de lancer des rochers (comme indiqué sur la table ci-dessous). Notez que le type de force de géant gagnée en buvant cette potion est déterminé aléatoirement sur la même table :

Dé	Force équival.	Poids permis	Ajust. dégâts	Jet de rochers Portée	Dégâts	Portes
1-6	géant des collines	+ 4500	+ 7	8"	1-6	50 %
7-10	géant des pierres	+ 5000	+ 8	16"	1-12	60 %
11-14	géant du froid	+ 6000	+ 9	10"	1-8	70 %
15-17	géant du feu	+ 7500	+ 10	12"	1-8	80 %
18-19	géant des nuages	+ 9000	+ 11	14"	1-10	90 %
20	géant des tempêtes	+ 12000	+ 12	16"	1-12	100 %

Comparez ces facultés avec la *force* du personnage et celles données par une *ceinture de force de géant*. La potion ne peut être bue que par une guerrier. Notez qu'elle ne donne pas les mêmes pouvoirs que la *ceinture*.

Forme gazeuse : En consommant ce liquide magique, l'individu provoque la transformation de son corps, ainsi que de tout ce qu'il porte, en une forme gazeuse et lui permet de flotter à une vitesse de base de 3"/round (un sort de *rafale de vent*, ou même des courants d'air naturels et conséquents, repoussent la forme à la même vitesse que l'air). La forme gazeuse est transparente et sans aucune substance. Elle ondule et change de position. Elle ne peut être blessée que les feux magiques et la foudre, auquel cas les dégâts sont normaux. Un tourbillon d'air inflige doubles dégâts sur une créature sous *forme gazeuse*. Le personnage est ainsi capable de pénétrer dans n'importe quel espace qui n'est pas hermétique à l'air (une fissure ou un trou qui permet à l'air d'entrer laisse également libre passage à une telle créature). La potion doit être ingurgitée en entier, ses effets se prolongaent pendant toute la durée prévue.

Héroïsme : Cette potion accroît temporairement les niveaux d'énergie de celui qui la consomme, à condition de posséder moins de 10 niveaux d'expérience. L'augmentation est la suivante :

Niveau du comnsommateur	Niveaux supplémentaires	d10 gagnés en résistance aux dégâts
0	4	4
1er-3ème	3	3 + 1
4ème-6ème	2	2 + 2
7ème-9ème	1	1 + 3

Quand la potion est bue, l'individu combat comme s'il était à un niveau équivalent à la somme de ses niveaux véritables plus ceux que donne l'elixir. Les dégâts sont infligés avant tout sur les points de vie et les ajustements donnés par la potion. Cette potion n'est utilisable que par les hommes d'armes et les guerriers.

Huile éthérée : Cette potion est en fait une huile légère qui est appliquée de façon externe sur les vêtements et la peau à l'air libre. Elle confère alors la possibilité *de voyager dans l'éther*. Dans l'état éthéré, l'individu peut traverser les objets solides (sur le côté, vers le haut ou le bas) ou se rendre dans des *plans* différents. Naturellement, il ne peut toucher des objets qui ne sont pas éthérées. L'effet de l'huile se fait sentir 3 rounds après l'application et dure 4 + 1 — 4 tours, à moins d'être lavée au moyen d'une faible solution acide avant l'expiration de sa durée normale. Elle peut être appliquée tant à des objets qu'à des créatures; une potion est suffisante pour joindre un humain normal et son équipement (2 ou 3 armes, vêtements, armure, bouclier et objets divers). Les individus éthérés sont invisibles (c.f. le sort de *porte de phase* et **VOYAGE DANS LES PLANS D'EXISTENCES CONNUS**).

Huile glissante : Similiare à *l'huile éthérée* décrite ci-dessus, ce liquide doit être appliqué de manière externe. Cette application rend impossible l'immobilisation du personnage par un quelconque adversaire (y compris la constriction de serpents et de tentacules). Notez qu'un roper entraîne toujours un accès de faiblesse, mais que ses tentacules ne peuvent s'emparer du personnage recouvert d'*huile glissante.* De plus, les obstacles comme les toiles d'araignée, magiques ou non, ne l'affectent pas, tout comme il peut se libérer de liens de toutes sortes (cordes, menottes, chaînes, etc.). Les cordes magiques et équivalents sont inefficaces contre cette huile. Si elle est renversée sur le sol ou sur des marches, les créatures qui s'y trouvent ont 95 % de chances par round de glisser et de tomber. Son effet dure 8 heures, avant de disparaître naturellement, mais l'huile peut être enlevée au moyen d'une solution alcoolisée (comme le vin).

Invisibilité : Quand cette potion est bue, elle confère une *invisibilité* similaire au sort homonyme de magicien du 2ème niveau (q.v.). Dans la mesure ou les actions de combat entraînant la cessation de l'invisibilité, l'individu en possession de la potion peut n'en avaler qu'une gorgée (équivalente à 1/8ème du contenu total) pour devenir *invisible* durant 3-6 tours.

Invulnérabilité : Cette potion confère l'immunité aux armes non-magiques et aux attaques des créatures sans propriétés magiques (voir **CREATURES TOUCHÉES UNIQUEMENT PAR DES ARMES MAGIQUES**) ou possédant moins de 4 dés de vie. Ainsi, un guerrier du 8ème niveau sans arme magique ne peut blesser un individu sous l'effet de la potion. De plus, elle fait progresser la qualité d'armure de 2 classes et offre un bonus de + 2 à tous les jets de protection. Les effets de l'elixir ne sont effectifs que lorsque la potion est consommée en entier et durent 5-20 rounds. Seuls les guerriers peuvent l'utiliser.

Lévitation : Une potion de *lévitation* permet à celui qui l'ingurgite de léviter de la même manière que s'il était sous l'effet du sort homonyme magicien du 2ème niveau (q.v.). La potion permet uniquement la lévitation du buveur avec un maximum de 6000 po d'équivalent en poids. Il est donc possible que celui qui consomme la potion porte une autre personne.

Longévité : La potion de *longévité* réduit l'âge de jeu d'un personnage de 1-2 ans quand elle consommée. Mais à chaque fois qu'une potion de ce type est bue, il existe 1 % de chances cumulatives pour que l'effet inverse celui de toutes les potions de *longévité* précédemment avalées. Sinon, la potion restaure jeunesse et vigueur. Elle est aussi très utile pour contrer les attaques magiques ou originaires de monstres qui provoquent le vieillissement. La potion doit être bue en entier pour être efficace.

Philtre d'amour : Cette potion provoque chez celui qui la boit des effets similaires à celui d'un *charme* (voir sort de *charme)* vis à vis de la première créature aperçue après l'absorption ou de devenir amoureux puis *charmé* si la créature en question est de la même race et du sexe opposé. Les effets du charme se dissipent en 4 + 1-4 tours, mais les effets amoureux durent jusqu'à l'utilisation d'un sort de *dissipationde la la magie* sur la victime.

Philtre de persuasion : Quand une créature ingurgite cette potion, elle devient plus charismatique, gagnant ainsi un ajustement de + 25 % sur les tirages de réaction. L'individu est aussi capable de *suggérer* (voir le sort de magicien du 3ème niveau, *suggestion*) une fois par tour à autant de créatures qui se trouvent à moins de 3" de lui.

Poison : Une potion de *poison* est simplement un liquide hautement toxique placé dans une bouteille. Bien souvent, les potions de *poison* sont inodores et de n'importe quelle couleur. L'ingestion, l'introduction du poison par une égratignure, voire même le simple contact avec la peau, provoque la mort. Le poison peut être faible (+ 4 à + 1 sur le jet de protection) ou mortel (−1 à −4 sur le jet de protection). Certains poisons peuvent être si puissants que le sort de *neutralisation du poison* ne réussit qu'à amoindrir le niveau de toxicité de 40 % (soit de − 4 à + 4 sur le jet de protection pour une potion). Vous pouvez éventuellement autoriser les personnages à lancer des fioles de poison (voir **COMBAT**).

Rapidité : Une potion de *rapidité* augmente de 100 % les facultés de déplacement et de combat de celui qui la consomme. De cette manière, une vitesse de déplacement de 9" se transforme en 18" et un personnage capable de frapper une fois par round dans des circonstances normales bénéficie alors de deux attaques par minute. Notez que, malgré tout, une potion *de rapidité* ne réduit pas le temps d'incantation des sorts (voir sort de *rapidité).* L'utilisation d'une potion de *rapidité* vieillit le personnage d'une année. Les autres effets durent 5-20 rounds, le vieillissement est permanent.

Résistance au feu : Cette potion octroie une invulnérabilité magique à toutes les formes de feu normal (feu de joie, huile enflammée, et même d'énormes bûches en bois) à la personne qui la consomme. Elle donne, de plus, une résistance aux feux générés par la lave en fusion, un *mur de feu,* une *boule de feu,* un souffle de dragon enflammé et des flammes/chaleurs d'une telle intensité. Si un jet de protection existe, il est effectué à + 4 et tous les dégâts sont réduits de − 2 par dé de dégâts. Note : Si seule la moitié de la potion est avalée, elle immunise aux feux normaux et confère la moitié des avantages précédents (+ 2, − 1). La potion dure 1 tour, ou 5 rounds pour une demi-dose.

Respiration aquatique : Il y a 75 % de chances pour qu'une potion de *respiration aquatique* contienne 2 doses et 25 % qu'il y en ait 4. L'elixir permet à celui qui le boit de respirer normalement dans les liquides qui contiennent de l'air en suspension. Cette faculté dure 1 heure par dose ingérée plus 1-10 minutes. Ainsi, un personnage qui a ingurgité cette potion peut pénétrer dans les profondeurs d'un fleuve, d'un lac et même d'un océan et ne pas se noyer tant que persistent les effets de la potion.

Guérison : Une potion entière doit être bue d'un trait (en un round) pour que la liqueur restaure 4-10 (2d4 + 2) points de dégâts (c.f. *Supra-guérison).*

Super-héroïsme : Cette potion donne des niveaux d'énergie supplémentaires à celui qui la consomme (c.f. potion d'*héroïsme*) s'il possède moins de 13 niveaux d'expérience :

Niveau du consommateur	Niveaux supplémentaires	d10 de résistance supplémentaires
0	6	5
1er-3ème	5	4 + 1
4ème-6ème	4	3 + 1
7ème-9ème	3	2 + 3
10ème-12ème	2	1 + 4

Elle est tout à fait identique à la potion *d'héroïsme* sous les autres aspects, mais ses effets durent 5-30 rounds.

Supra-guérison : Cette potion restaure 6-37 (3d8 + 3) points de dégâts quand elle est ingurgitée d'un trait, ou 1-8 points pour chaque tiers.

Tromperie : La potion affecte l'esprit de celui qui la consomme de telle manière qu'il est persuadé que le liquide est une autre potion *(guérison,* par exemple, est un bon choix : les dégâts sont "soignés" en la buvant, et seuls la mort ou le repos au terme d'une aventure peuvent révéler que la potion a uniquement fait croire au personnage qu'elle l'aidait). Si plusieurs individus goûtent la potion, il existe toujours 90 % de chances qu'il découvrent d'un commun accord qu'il s'agit du même liquide (ou de n'importe quelle sorte que le MD a annoncé ou laissé entendre).

Vol : Une potion de vol permet à l'individu qui la consomme de voler comme sous l'effet du sort homonyme de magicien du 3ème niveau, *vol* (q.v.).

PARCHEMINS (III.B)

Les parchemins se trouvent généralement dans les cylindres (tubes d'ivoire, de jade, de cuir, de métal ou de bois). Vous pouvez exiger que les joueurs lisent certaines runes/écritures magique sur les tubes pour pouvoir les ouvrir dans certains cas. Cela vous permet que le sort de *lecture de la magie* (ou de *compréhension des langues)* soit pris et utilisé tout en vous offrant la possibilité de placer certains pièges *(symboles, runes explosives)* et des *malédictions* sur les parchemins puissants.

Chaque parchemin est écrit dans un langage magique propre. Ausi il faut posséder le sort de *lecture de la magie* pour identifier le type d'incantation inscrite sur un parchemin. Une fois le contenu du parchemin identifié, la *lecture de la magie* n'est plus nécessaire pour invoquer la magie. Notez que même une *carte* apparaît comme magique jusqu'à l'utilisation du sort a appropriée. La lecture d'un parchemin pour déterminer son contenu ne déclenche pas la magie, excepté dans le cas de certaines *malédictions.* Un parchemin n'irradie jamais le mal, ou quelque autre aura en dehors de la magie.

Les parchemins qui ne sont pas lus immédiatement pour en déterminer la nature de la magie ont de 5 % à 30 % de chances de disparaître. Vous pouvez soit décider du pourcentage, soit le déterminer aléatoirement avec un dé pour chaque parchemin.

Quand un parchemin est examiné, on peut utiliser la table ci-dessous pour déterminer sa nature :

Premier tirage	Second tirage
01-70 magicien	ensuite 01-10 illusionniste
71-00 clerc	ensuite 01-25 druide

Seule la classe indiquée peut utiliser le parchemin, excepté les voleurs.

Les parchemins de *protection* peuvent être lus par toutes les races et les classes même sans sort magique.

Niveau de sort des sorts sur parchemin : On considère que tous les sorts sur parchemin sont écrits pour causer le moins de gène et de perte de temps à celui chargé de cette tâche. Par conséquent, le niveau du sort (les caractéristiques en matière de durée, portée, zone d'effet, etc. varient avec ce niveau) est habituellement égal à un niveau au dessus de celui qu'il est indispensable d'avoir pour lancer le sort, (mais *jamais inférieur au 6ème niveau d'expérience).* Ainsi, un sort de magicien du 6ème niveau est inscrit au 13ème niveau de magie, un 7ème au 15ème niveau de magie, etc. Un parchemin de *boule de feu* ou de *foudre* implique l'emploi de 6 dés (6d6) dans la majeure partie des cas mais, en tant que MD, vous pouvez décider de rendre certains parchemins plus puissants en augmentant le niveau de magie auquel ils sont écrits. Toutefois, cela modifie certainement les chances d'échec indiquées ci-dessous.

Echec dans la lecture d'un parchemin : Si un lanceur de sort acquiert un parchemin contenant un (ou plusieurs) sort(s), de niveau supérieur à ceux qu'il maîtrise, il peut tout de même tenter de l'utiliser. Les chances d'échec, et d'effets dangereux, sont égales à 5 % par niveau de différence entre le niveau d'expérience actuel du jeteur de sort et celui nécessaire pour prononcer l'incantation. Par exemple, un magicien du 1er niveau trouve un parchemin de *souhait majeur.* Les chances d'échec sont de 85 %, car le sort de *souhait majeur* n'est accessible qu'au 18ème niveau d'expérience (18 — 1 = 17 x 5 % = 85 %). Les dés sont lancés et tout résultat inférieur à 85 indique un échec. La table suivante est alors consultée :

Différence de niveaux	Echec total	Effet opposé ou dangereux
1-3	95 %	5 %
4-6	85 %	15 %
7-9	75 %	25 %
10-12	65 %	35 %
13-15	50 %	50 %
16 et plus	30 %	70 %

Utilisation des sorts sur parchemin : Quand n'importe quel parchemin est lu dans le but de recopier la formule du sort qu'il contient (pour pouvoir le "connaître") ou de déclencher sa magie, les inscriptions disparaissent complètement de sa surface et de façon permanente. La magie du sort est liée à l'écriture. Son utilisation déclenche le sort et l'efface. Ainsi, la lecture d'un sort sur un parchemin de 7 sorts le transforme en un parchemin contenant 6 sorts. Quelles que soient les tentatives du joueur, un sort sur *parchemin* n'est utilisable qu'une seule et unique fois. Aucune exception n'est possible, excepté si vous avez un nouvel objet magique en tête (peut-être un parchemin utilisable une fois par semaine ou autre) et ce uniquement dans les trésors rares.

Note concernant l'utilisation des sorts sur parchemin : Les personnages capables de lire et d'employer les parchemins peuvent le faire quelles que soient les autres restrictions. Une fois le sort connu, il n'est pas nécessaire d'utiliser une *lecture de la magie* pour déclencher ses pouvoirs. La lecture de tels parchemins est possible même pour les lanceurs de sort incapables de lancer un tel sort dans des conditions normales, que ce soit l'impossibilité de l'apprendre ou la différence de niveaux d'utilisation (dans ce dernier cas, il existe des chances d'échec (q.v.)). La faculté d'utiliser des parchemins ne permet pas à un clerc de se servir d'un parchemin pour druide ou pour magicien, ou à un magicien de lire un parchemin de clerc. De même, elle ne donne pas la possibilité de lancer des sorts aux classes qui en sont dépourvues, sauf en ce qui concerne les parchemins de *protection.*

Echelle de niveau de sort : Ceci donne les paramètres de détermination aléatoire du niveau de sort des parchemins que vous n'avez pas choisis à l'avance. Une fois ce niveau trouvé, il vous suffit de vous reporter à la liste des sorts MANUEL DES JOUEURS de ce niveau pour assigner aléatoirement le sort en question.

Parchemins de protection :

Protection contre les démons : La lecture de ce parchemin dure 1 round si la protection doit être efficace contre tous les démons, y compris les princes démons, 7 segments contre les démons de type VI ou moins, et seulement 3 segments pour protéger des démons de type III ou moins. Le cercle de protection s'étend sur un rayon de 3 mètres autour du lecteur. Aucun démon dont on vient de se garder ne peut y pénétrer physiquement, magiquement ou de toute autre manière que ce soit. Par contre, les personnes qui se trouvent à l'intérieur peuvent lancer, si c'est possible, des attaques contre les démons. La protection se déplace avec le lecteur et dure 5-20 rounds (5d4).
Notez que le rayon de protection n'est pas véritablement une sphère tangible. Si l'utilisateur accule un démon dans un endroit où il ne lui est plus possible de fuir (par exemple, un coin), et continue à avancer jusqu'à ce que le démon se trouve dans le cercle, ce dernier n'est pas blessé et la protection, considérée comme volontairement brisée, disparaît. Il n'y a aucun moyen de l'utiliser comme une arme offensive.

Protection contre les diables : Ce parchemin est presque identique à celui de *protection contre les démons.* Il faut 1 round de lecture pour activer la protection contre tous les diables, y compris les archidiables, 7 segments contre les diables majeurs et 3 segments contre les diables mineurs.

Protection contre les élémentals : temps de lecture : 6 segments. Il existe 5 variétés de ce parchemin :

01-15	*protection contre les éléments d'air* (ainsi que les serviteurs aériens, les djinn, les chasseurs invisibles et les maîtres des vents)
16-30	*protection contre les élémentals de terre* (ainsi que les xorns)
31-45	*protection contre les élémentals de feu* (ainsi que les effrits et les salamandres)
46-60	*protection contre les élémentals d'eau* (ainsi que les tritons et les esprits des eaux)
61-00	*protection contre tous les élémentals.*

La magie protège le lecteur et tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres de lui des élémentals indiqués, ainsi que des créatures élémentaires du même plan, ou de tous les plans. Le cercle de protection affecte un maximum de 24 dés de vie de créatures élémentaires d'un même plan si le parchemin cite une protection *spécifique,* ou 16 dés de vie s'il s'agit d'une protection contre *toutes* les sortes d'élémentals. Le sort dure 5-40 rounds (5d8). Les attaques en dehors du cercle sont possibles, ainsi que les attaques à l'intérieur de celui-ci de toute créature dotée de plus de dés de vie que la limitation de protection ou plusieurs créatures en même temps. Celles qui ont plus de dés de vie sont capables de pénétrer dans le cercle et d'attaquer.

Protection contre les lycanthropes : Temps de lecture : 4 segments. Il existe 7 variétés de ce parchemin :

01-05	*protection contre les ours-garous*
06-10	*protection contre les sangliers-garous*
11-20	*protection contre les rats-garous*
21-25	*protection contre les tigres-garous*
26-40	*protection contre tous les loups-garous*
41-98	*protection contre tous les lycanthropes*
99-00	*protection contre les changeurs de forme*

Le cercle magique créé par la lecture du parchemin s'étend sur un rayon de 3 mètres autour du lecteur. Chaque parchemin protège contre 49 dés de vie de lycanthropes, en arrondissant tous les points de vie supplémentaires au dé inférieur, sauf s'ils sont supérieurs à + 2. La protection est similaire sous tous les autres aspects à celle contre les élémentals. La *protection contre les changeurs de forme* est efficace contre les monstres (excepté les dieux et les créatures divines) capables de changer leur forme en celle d'un homme : dopplegangers, certains dragons, druides, chacals-garous, et ceux qui sont sous les effets de sorts de *métamorphose,* ainsi que contre tous les lycanthropes. La magie dure 5-30 rounds.

Protection contre la magie : Temps de lecture : 8 segments. Ce parchemin invoque un très puissant globe d'anti-magie invisible dans un rayon de 1,5 mètre autour du lecteur. Il empêche l'entrée et la sortie de toute forme de magie, mais les objets normaux ne sont pas affectés. Comme toutes les autres protections, le globe se déplace avec son invocateur. Tout objet magique qui touche le globe doit lancer un jet de protection avec 50 % de chances que la puissance du globe absorbe sa magie (il faut obtenir 11 ou plus sur un d20). La protection dure 5-30 rounds (5d6). Si plusieurs objets magiques rentrent en contact avec le globe en même temps, le premier objet (une épée magique présentée devant l'attaquant, par exemple) est le premier touché, puis les suivants par ordre décroissant de puissance jusqu'à ce que l'un d'eux rate son jet de protection. A ce moment, le globe disparaît et l'objet est vidé de ses pouvoirs surnaturels.

Protection contre les morts-vivants : Temps de lecture : 4 segments. Une fois la lecture du parchemin achevée, un cercle de 1,5 mètre de rayon apparaît autour du lecteur et se déplace avec lui. Il protège tout ce qui se trouve à l'intérieur de sa circonférence des attaques physiques des morts-vivants (ghasts, goules, ombres, squelettes, spectres, nécrophages, âmes en peines, vampires, zombies) mais pas des sorts magiques ou des autres formes d'attaque. Si une créature quitte l'endroit protégé, elle est alors sujette également aux attaques physiques. La protection est efficace contre un maximum de 35 dés de vie/niveaux de morts-vivants ; les niveaux/dés de vie supplémentaires peuvent pénétrer dans le cercle. Ce dernier dure 10-80 rounds. Note : selon les désirs du MD, certains parchemins de *protection* de cette nature peuvent protéger uniquement contre certains types particuliers de mort-vivant (un ou plus) au lieu de tous (C.f. POTIONS, *Contrôle des morts-vivants* pour une table de détermination aléatoire).

Protection contre la pétrification : Temps de lecture : 5 segments. Un cercle de protection de 3 mètres de rayon apparaît autour du lecteur et se déplace avec lui. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de cette sphère sont totalement immunisés aux attaques magiques ou autres qui pétrifient. La protection dure 5-20 (5d4) rounds.

Protection contre la possession : Temps de lecture : 1 round. Le parchemin génère un cercle magique de 3 mètres de rayon autour du lecteur et se déplace avec lui. Toutes les créatures qui se trouvent à l'intérieur de la sphère sont totalement à l'abri, de possessions par des attaques magiques, le sort de *métampsychose*), celles qui visent à la possession, au contrôle mental ou à l'absorption d'énergie psychique basée sur les pouvoirs psi ou sur la magie ou, encore aux possession (ou obsessions) des démons, des diables, des sorcières des ténèbres ou des créatures similaires. Cette protection est efficace même sur les corps morts à condition qu'ils se trouvent à l'intérieur du cercle magique. La protection dure de 10 à 60 rounds. (10 % de ces parchemins durent 10 à 60 tours, mais la protection est alors *stationnaire).*

Note spéciale : Tous les parchemins de *protection* sont cumulatifs en effets, mais pas en durée.

ANNEAUX (III.C)

Tous les anneaux magiques irradient normalement la magie, mais la plupart sont impossibles à détecter en tant que tels sans moyen mystique. De plus, tous les anneaux magiques se ressemblent, aussi il est fort difficile de déterminer les pouvoirs surnaturels d'un quelconque anneau. Il faut passer l'anneau au doigt et essayer diverses choses afin de découvrir son pouvoir. Cela requiert de la patience de votre part, mais le jeu l'exige. Aucun anneau n'irradie le bien ou le mal.

Il n'est pas possible de porter plus de 2 anneaux magiques en même temps. Dans une telle éventualité, aucun ne fonctionne. On ne peut porter qu'un anneau magique à chaque main, un 2ème impliquerait que tous deux sont inopérants. Les anneaux doivent être passés à un doigt. Ceux qui sont portés aux orteils, ou au lobe des oreilles, etc., ne fonctionnent pas en tant qu'anneaux magiques.

Les pouvoirs des anneaux équivalents aux sorts sont au 12ème niveau de magie, à moins que le pouvoir ne nécessite une utilisation supérieure. Dans ce cas, le niveau de magie est le niveau minimum pour qu'un personnage puisse jeter le sort.

Les anneaux peuvent être portés et utilisés par toutes les classes de personnages humains/humanoïdes, sauf dans les cas où le contraire est spécifié. Vous pouvez permettre aux "monstres" possédant des doigts (ou équivalent) de porter des anneaux, certains pouvant même y trouver un avantage. Par exemple, un troll ("mince et caoutchouteux") peut avoir un anneau de *régénération* et en bénéficier en plus de ses capacités régénératrices naturelles.

Toutes les races de personnages peuvent utiliser des anneaux, mais ceux que portent les gnomes, les petite-gens et les nains ont 20 % de chances de fonctionner de manière erronée à chaque utilisation. Si tel est le cas, l'anneau ne fonctionne pas, tout simplement. Ceci s'applique aussi aux anneaux maudits *(contradiction, tromperie, faiblesse)* : s'ils ne fonctionnent pas, on peut alors les reconnaître et les ôter.

Note : Le symbole + sur la table des ANNEAUX (III.C) et les explications qui suivent décrivent des anneaux dotés des propriétés les plus puissantes, qui, le plus souvent, ne possèdent qu'un nombre limité de charges magiques. Le tout est laissé à l'entière discrétion du MD.

Anneau d'accumulation de sorts : Un *anneau d'accumulation de sorts* contient de 2 à 5 (d4+ 1) sorts que son possesseur peut employer comme étant un lanceur de sort de la classe et du niveau approprié. La classe des sorts contenus dans l'anneau est déterminée de la même façon que pour les parchemins. Le niveau de chaque sort est déterminé comme suit :

clerc : d6, si un 6 est obtenu, lancer un d4
druide : comme pour le clerc
magicien : d8, si un 8 est obtenu, lancer un d6
illusionniste : comme le clerc

Les sorts contenus dans l'anneau sont determinés aléatoirement. L'anneau possède la faculté empathique de communiquer à son possesseur le nom de ses sorts. Une fois la classe, le niveau et le type déterminés, les propriétés de l'anneau sont ***fixes et immuables*. Une fois qu'un sort est lancé grâce** à l'anneau, il ne peut être restauré que par un personnage de la classe et du niveau appropriés (un magicien du 12ème niveau est nécessaire pour restaurer un sort du 6ème niveau dans l'anneau). Les sorts contenus dans l'anneau requièrent chacun 5 segments pour entrer en action.

Anneau de chaleur : Un *anneau de chaleur* octroie à son propriétaire une **chaleur corporelle même dans des conditions de froid extrême où il ne porte aucun vêtement. Il confère aussi une restauration des dégâts entraînés par le froid, au rythme de 1 point de dégât par tour. Il augmente de + 2 les jets de protection contre les attaques basées sur le froid et réduit les dégâts subis de − 1 par dé.**

Anneau de chute de plume : Cet anneau protège son possesseur par l'activation automatique d'une *chute de plume* s'il tombe de plus de 1,5 m (C.f. sort de *chute de plume*).

Anneau de contradiction : Cet anneau magique est maudit de manière à empêcher son porteur d'être d'accord avec une idée, un avis ou une action. Une fois l'anneau passé au doigt, il n'est possible de l'enlever qu'après un *désenvoûtement* **a été lancé sur son possesseur. A cause de la malédiction,** le porteur résistera à toutes les tentatives qui seront faites pour lui lancer ce sort. De plus, l'anneau de *contradiction* possède un des pouvoirs magiques suivants :

01-20	*vol*
21-40	*invisibilité*
41-60	*lévitation*
61-70	*poigne électrique* (une fois par round)
71-80	*retour de sorts*
81-00	*force* (18/00).

Notez que la *contradiction* ne peut jamais être supprimée de l'anneau. Le possesseur utilisera ses propres pouvoirs, plus ceux de l'anneau, pour le garder au doigt. Le porteur de l'anneau ne s'inflige jamais de dégâts. Si, par exemple, d'autres personnages suggèrent qu'il prenne bien garde aux attaques dirigées contre lui ou qu'il ne se frappe pas à la tête, il sera *d'accord* (peut-être en attaquant et en visant la tête de son interlocuteur) parce que, de toute évidence, le résultat escompté doit être contraire dans ce cas. Si un anneau de *contradiction* renvoie les sorts, les *désenvoûtements* **cumulés jetés sur l'individu doivent être supérieurs ou égaux à 00 (100 %).**

Anneau de contrôle des élémentals + : Les 4 types d'anneau de *contrôle des élémentals* sont très puissants. Chacun d'eux apparaît comme un banal anneau mineur (décrit ci-dessous), mais possède certains autres pouvoirs en plus des propriétés communes suivantes :

1. **Les élémentals du plan auquel l'anneau est lié ne peuvent approcher à plus de 1,5 mètre du porteur ou l'attaquer;** ou, s'il le désire, il peut annuler cette protection et tenter, à la place, *de charmer* l'élémental **(jet de protection à − 2 sur le dé). Toutefois, si la tentative échoue, la protection totale est perdue et aucune autre tentative de charme ne peut avoir lieu. Par contre, les autres pouvoirs de l'anneau fonctionnent alors en ce qui concerne l'élémental.**

2. Les créatures, autres que les élémentals normaux, originaires du plan auquel est lié l'anneau, attaquent à − 1 sur leur dé de "toucher", le porteur subit des dégâts à − 1 pour chaque dé de dégât et effectue ses jets de protection contre les attaques de la créature à + 2. Toutes les attaques lancées par le possesseur sont exécutées à + 4 (ou − 4 au jet de protection de la créature élémentaire), et le porteur inflige des dégâts avec un bonus de + 6 (au total, pas à chaque dé) en plus **des autres ajustements applicables. Toute arme utilisée par le porteur de l'anneau peut toucher les élementals ou les créatures élémentaires, même si elle n'est pas magique.**

3. **Le porteur de l'anneau est capable de converser avec les élémentals** ou les créatures élémentaires originaires du plan auquel est lié l'anneau. Ceux-ci le reconnaissent comme porteur de l'anneau et lui font toujours preuve d'au moins un certain respect. Si les alignements sont opposés, ce respect équivaudra à la *peur* si le porteur est fort, la *haine* et un *désir de le tuer*, **s'il est faible.**

4. De plus, le possesseur d'un anneau de *contrôle d'élémental* souffre des pénalités suivantes aux jets de protection :

Air	− 2 contre le feu
Terre	− 2 contre la pétrification
Feu	− 2 contre l'eau et le froid
Eau	− 2 contre la foudre/l'électricité

5. **Seul un des pouvoirs (majeur ou non) d'un anneau de *contrôle d'élémental* peut être utilisé à la fois.**

− AIR : Le porteur peut produire à volonté les effets magiques suivants :

rafale de vent (une fois par jour)
vol
mur de force (une fois par jour)
contrôle des vents (une fois par semaine)
invisibilité

L'anneau semble n'être qu'un anneau d'*invisibilité* jusqu'à ce qu'une certaine condition soit remplie (comme une *bénédiction* de l'anneau, tuer un élémental d'air, ou toute autre chose que vous déterminez comme nécessaire pour activer son potentiel total).

- TERRE : Le porteur peut produire à volonté les effets magiques suivants :

lithomancie (une fois par jour)
passe-murailles (deux fois par jour)
mur de pierre (une fois par jour)
transmutation de pierre en chair (deux foix par semaine)
glissement de terrain (une fois par semaine)
chute de plume

L'anneau paraît n'être qu'un simple anneau de *chute de plume* jusqu'à ce qu'une condition à votre choix soit remplie.

- FEU : Le porteur peut produire à volonté les effets magiques suivants :

mains brûlantes (une fois par tour)
pyrotechnie (deux fois par jour)
mur de feu (une fois par jour)
colonne de feu (deux fois par semaine)
résistance au feu

L'anneau paraît n'être qu'un simple anneau de *résistance au feu* jusqu'à ce qu'une condition soit remplie.

- EAU : Le porteur peut produire à volonté les effets magiques suivants :

purification de l'eau
aquagénèse (une fois par jour)
respiration aquatique **(1,5 m de rayon)**
mur de glace (une fois par jour)
eau aérée
abaissement des eaux (deux fois par semaine)
séparation des eaux (deux fois par semaine)
marche des ondes

L'anneau paraît n'être qu'un simple anneau de *marche des ondes* jusqu'à ce qu'une condition soit remplie.

Les anneaux opèrent au 12ème niveau d'expérience ou au niveau minimum nécessaire pour lancer le sort (s'il est supérieur au 12ème niveau) en ce qui **concerne la portée, la durée ou la surface d'effet. Les pouvoirs supplémentaires sont activés en 5 segments.**

Anneau de contrôle des mammifères + : Cet anneau permet à son possesseur d'exercer un contrôle complet sur les mammifères dont l'intelligence est inférieure ou égale à 4 (mammifères d'intelligence animale ou semi-intelligents). Il est possible de contrôler jusqu'à 30 dés de vie de mammifères. La domination va jusqu'à permettre au porteur de contraindre les créatures sous l'effet de l'anneau à se tuer elles-mêmes. Une concentration complète est alors requise. (Note : cet anneau n'affecte pas les combinaisons oiseau-mammifère, les humains, les semi-humains, et les monstres tels que les lammasus, les shedus, les manticores, etc.) Si vous avez le moindre doute à propos d'un monstre, ce n'est PAS un mammifère.

De toute évidence, les rats, les belettes, le bétail, les dauphins et même les **licornes sont des mammifères, mais leur intelligence empêche de contrôler des meilleurs. Le temps de contrôle est de 3 segments.**

Anneau d'étoiles filantes : Cet anneau possède deux modes de fonctionnement, les deux n'étant efficaces que dans des ténèbres relatives. Durant les heures de nuit, à ciel ouvert, l'anneau d'étoiles filantes produit les effets suivants :

lumières dansantes (une fois par heure) - comme le sort
lumière (deux fois par nuit) - comme le sort
boule de foudre (une fois par nuit) - voir plus bas
étoiles filantes (spécial) - voir plus bas.

La fonction *boule de foudre* libère de 1 à 4 boules de foudre selon les désirs du possesseur. Ces globes luminescents ressemblent exactement à des *lumières dansantes* et le possesseur de l'anneau les contrôle comme il le ferait pour des *lumières* de ce type. Ces sphères ont un rayon d'action de 12" **et une durée de 4 rounds. Elles peuvent être déplacées à une vitesse de 4" par round. Chaque globe mesure environ 1 mètre de diamètre et toute créature qu'il touche, ou dont il s'approche, dissipe sa charge (un jet de protection réussi implique des demi-dégâts car le contact s'est établi au travers d'une poche d'air). La valeur des charges est la suivante :**

4 boules de foudre	2-8 points de dégâts chaque
3 boules de foudre	2-12 points de dégâts chaque
2 boules de foudre	5-20 points de dégâts chaque
1 boule de foudre	4-48 points de dégâts

Les boules peuvent être lâchées simultanément ou individuellement, en l'espace d'un round ou au choix dans une nuit.

Les *étoiles filantes* sont des projectiles luminescents avec des traînées brillantes, très proches d'une *nuée de météores*. 3 *étoiles filantes* peuvent être libérées de l'anneau chaque semaine, simultanément ou individuellement. **Leur contact inflige 12 points de dégâts, et l'explosion qui s'ensuit (similaire à une *boule de feu*) 24 points dans une sphère de 1' de diamètre. Toute créature atteinte subit les dégâts maximum de l'impact et de l'explosion de l'*étoile filante*. Celles qui se trouvent dans le rayon de l'explosion ont droit à un jet de protection contre la magie. Si celui-ci est réussi, elles ne subissent que la moitié des dégâts (12 points) ou, en cas d'échec, la totalité des 24 points. Le rayon d'action est de 7", à la fin duquel *l'étoile filante* explose, à moins qu'un objet ou qu'une créature soit atteinte avant. l'*étoile filqnte* suit une trajectoire rectiligne.**

Une créature sur sa route doit effectuer un jet de protection contre la magie pour éviter l'impact du projectile. Les jets de protection sont à — 3 si la créature est à 2" ou moins du possesseur de l'anneau de , — 1 de 2" à 4", et normalement à plus de 4".

A l'intérieur de nuit, ou sous la surface du sol, l'anneau à les propriétés suivantes :

aura féérique (deux fois par jour) - comme le sort
pluie d'étincelles (une fois par jour) - voir plus bas

La *pluie d'étincelles* se manifeste sous la forme d'une nuée d'étincelles pourpres, qui fusent de l'anneau sur une longueur de 6 mètres et une largeur de 3 mètres. Les créatures se trouvant dans cette zone subissent de 2 à 8 points de dégâts si elles ne portent pas d'armure ou d'arme métalliques, 4 à 16 points dans les autres cas.

La portée, la durée et la zone d'effet de chaque fonction est au niveau minimum pour les sorts excepté dans les cas où le contraire est précisé. Le temps d'incantation est de 5 segments.

Anneau de faiblesse : Cet anneau maudit entraîne, chez son possesseur, la perte d'un point de force et d'un point de constitution par tour jusqu'à ce que chacune des deux caractéristiques soit égale à 3. Cette perte n'est pas perceptible tant que l'individu n'exerce pas une activité physique fatiguante (combattre, soulever des poids élevés) car l'anneau rend son propriétaire *invisible* à volonté (doublant ainsi la vitesse de perte des points). Notez que lorsque la *faiblesse* complète est atteinte, le propriétaire est incapable d'agir dans le cadre de sa classe. L'*anneau de faiblesse* ne peut-être enlevé que si un sort de *désenvoûtement, suivi d'une dissipation de la magie* sont jetés sur l'anneau.

Il y a 5 % de chances pour que les effets de l'anneau soient contraires, étant alors un *anneau de force berserk*. Ce type accroît graduellement la force et la constitution du porteur jusqu'à 18 (tirez le pourcentage de force si le propriétaire est un guerrier). L'augmentation est égale à 1 point par caractéristique par tour. En revanche, une fois les deux 18 atteints, le porteur s'attaque à la première créature qu'il rencontre, en dépit des circonstances. Les points perdus à cause de l'anneau sont regagnés au rythme de 1 point par jour de repos et par caractéristique. La force berseck, tout comme les points de constitution supplémentaires, sont perdus dès que l'anneau est ôté.

Anneau d'influence humaine + : Cet anneau a la propriété d'augmenter le charisme de son porteur jusqu'à 18 en ce qui concerne les réactions lors des rencontres avec des humains/humanoïdes. Son possesseur peut faire des *suggestions* lors d'une discussion avec n'importe quel humain/humanoïde (jet de protection applicable). Il peut aussi *charmer* jusqu'à 21 dés de vie/niveaux d'humains/humanoïdes (jet de protection applicable) tout comme s'il se servait du sort de magicien du 1er niveau, *charme-personnes.* Ces deux derniers usages de l'anneau ne sont utilisables qu'une fois par jour. *Suggestion* et *charme* requièrent 3 segments de temps d'incantation.

Anneau d'invisibilité : Le porteur de cet anneau est capable de devenir invisible à volonté et instantanément. Cet état est identique au sort de magicien du 2ème niveau, *invisibilité* (q.v.), excepté que 10% de ces anneaux confèrent aussi l'*inaudibilité*, rendant leur possesseur absolument silencieux. S'il désire parler, il brise alors toutes les caractéristiques de silence dans ce but.

Invocation de djinn + : Parmi les fabuleux anneaux légendaires, l'anneau du "génie est fort utile, car il représente un "seuil" spécial par lequel un certain djinn peut être invoqué du Plan Elémentaire de l'Air. Quand on frotte l'anneau, l'invocation est déclenchée et le djinn apparaît au round suivant. Il obéira et servira loyalement le possesseur de l'anneau, mais si le serviteur de l'anneau vient à mourrir, l'anneau devient non-magique et sans valeur. Voir **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES,** pour les détails concernant les capacités et les caractéristiques du djinn.

Anneau de libre action : Cet anneau permet à son possesseur de bouger et d'attaquer normalement en toute liberté lorsqu'il est assailli par un sort de *toile d'araignée*, de *paralysie* ou de *ralentissement*, ou même quand il se trouve en milieu aquatique. Dans le premier cas, les sorts n'ont aucun effet, tandis que dans le dernier, l'individu se déplace à une vitesse normale (celle de la surface) et inflige l'intégralité des dégâts avec des armes tranchantes (hache et cimeterre) et des armes contondantes (fléau, marteau ou masse d'armes), tant que l'arme n'est pas lancée. Toutefois, l'anneau ne confère pas le pouvoir de *respiration aquatique*.

Anneau de marche des ondes : Cet anneau permet à son possesseur de marcher sur n'importe quel liquide sans s'y enfoncer, incluant : la boue, les sables mouvants, l'huile, l'eau courante, et même la neige. Les pieds du porteur ne sont pas véritablement en contact avec la surface sur laquelle il marche quand il s'agit de liquide ou d'eau (mais une dépression ovale de 50 cm de long sur 2,5 cm de profondeur par 50 kg de poids du porteur peut être observée sur la boue ou la neige). La vitesse de déplacement est celle du mouvement standard du porteur. Un *anneau de marche des ondes* peut supporter jusqu'à 600 kg.

Anneau de nage : L'*anneau de nage* offre à son propriétaire la faculté de nager à une vitesse de base de 21", ce qui suppose toutefois que ses vêtements sont appropriés à une telle activité. De plus, il lui permet de plonger d'une hauteur maximale de 15 mètres sans aucun risque, à condition que l'eau soit profonde d'au moins 50 cm pour chaque fraction de 3 mètres de chute. Le porteur peut aussi rester sous l'eau durant 4 rounds sans avoir besoin de respirer. La nage en surface peut se poursuivre durant 4 heures avant qu'une heure de repos (en flottant) soit nécessaire. L'anneau confère la faculté de flotter dans toutes les conditions météorologiques moins intenses qu'un ouragan.

Anneau de protection : Un *anneau de protection* augmente la valeur de la classe d'armure et les jets de protection de son porteur contre toutes les formes d'attaque. Un + 1 augmente la CA de 1, par exemple de 10 à 9 et donne un ajustement de + 1 sur les dés de jets de protection. Les propriétés magiques d'un *anneau de protection* sont cumulatives avec tous les autres objets magiques de protection excepté dans les deux cas suivants :

1. L'anneau n'ajoute rien à la classe d'armure si une armure magique est portée. Par contre, ses avantages s'appliquent aux jets de protection.

2. Si plus d'un *anneau de protection* agit sur la même personne ou le même endroit, ils ne peuvent combiner leurs effets; un seul (le plus puissant, dans ce cas) fonctionne. Ainsi, une paire d'*anneaux de protection* + 2 sont toujours égaux à + 2.

Pour déterminer la valeur de protection d'un anneau, utilisez la table ci-dessous :

01-70	+ 1
71-82	+ 2
83	+ 2, 1,5 mètre de rayon
84-90	+ 3
91	+ 3, 1,5 mètre de rayon
92-97	+ 4 sur la CA, + 2 aux jets de protection
98-00	+ 6 sur la CA, + 1 aux jets de protection

Le bonus de *rayon* de 1,5 mètre s'applique à toutes les créatures dans le cercle, mais uniquement sur les jets de protection (seul le possesseur bénéficie de l'ajustement sur la classe d'armure).

Anneau de rayons X : Un *anneau de rayons X* confère à son possesseur la faculté de voir dans et/ou au travers de substances inperméables à la vue normale. Le champ de vision est de 6 mètres, le porteur distinguant comme s'il se trouvait dans une lumière normale à cause de l'accroissement de ses capacités visuelles. La *vision aux rayons X* traverse 6 mètres de tissus, bois, ou matériau animal ou végétal similaires, jusqu'à 3 mètres de pierre ou 25 cm de métal :

Substance étudiée	Épaisseur pénétrée par round	Épaisseur maximale
matière animale	1,2 m	6 m
matière végétale	75 cm	6 m
pierre	30 cm	3 m
fer, acier, etc.	2,5 cm	25 cm
plomb, or, platine	*non*	*non*

Il est possible d'étudier une zone de 9 m2 durant un round. Ainsi, en un tour, le porteur de l'anneau est capable d'étudier un endroit de 3 mètres de haut sur 3 mètres de large et 3 mètres de profondeur, ou de 3 mètres de haut sur 30 mètres de large et 2,5 cm d'épaisseur. Les compartiments secrets, les tiroirs, les portes, etc, sont localisés dans 90% des cas grâce à l'étude aux rayons X. Bien que cet anneau permette à son porteur d'étudier les portes secrètes, les pièges, les objets cachés et équivalent, ce dernier est aussi limité dans l'utilisation de son pouvoir, car l'anneau absorbe 1 point de constitution s'il est utilisé avec une fréquence dépassant une fois tous les 6 tours. S'il est utilisé 3 tours par heure, le propriétaire perd 2 points de constitution, 3 pour 4 tours, etc. La constitution perdue est regagnée au rythme de 2 points par journée de repos. Une constitution de 2 signifie que le porteur est épuisé et *doit* se reposer immédiatement. Aucune activité, pas même la marche, n'est possible tant que le personnage n'a pas retrouvé une constitution minimale de 3.

Anneau de régénération : Il existe deux formes de cet anneau : l'*anneau de régénération* standard, qui restaure 1 point de vie (et remplace éventuellement membres et organes perdus) à chaque tour.

Il ramène son possesseur à la vie (mais si la mort est due au poison, le jet de protection doit être réussi sous peine de voir le porteur périr à nouveau de la substance toxique toujours dans son système). Seule une destruction totale de tous les tissus vivants par le feu, l'acide ou tout autre moyen similaire, peut empêcher la *régénération*. Bien sûr, l'anneau doit être porté et, dans le cas où il serait enlevé, le processus de régénération s'arrête. La forme rare est l'*anneau de régénération vampirique*. La moitié de la valeur des points de dégâts que le possesseur inflige sur ses adversaires au combat au corps-à corps (mêlée, pas de projectiles, pas de sorts) sont immédiatement déduits des points de vie du possesseur lui-même (arrondi à l'entier inférieur). Par ailleurs, il ne permet pas la régénération ou le rappel à la vie (pas plus que la restauration des membres ou des organes). Pour déterminer le type de l'anneau découvert, jetez un dé de pourcentage : 01-90 = *anneau de régénération* : 91-00 = *anneau de régénération vampirique*. En aucun cas, les points de vie du possesseur ne peuvent dépasser leur maximum initial.

Anneau de résistance au feu : Le porteur de cet anneau est totalement immunisé aux effets des feux normaux (torches, huile enflammée, etc.). Les feux très chauds et de grande taille (lave en fusion, immolation des démons, souffle d'un molosse satanique, ou mur de feu) infligent 10 points de dégâts par round (1 par segment) si le porteur y est directement exposé. Face à des feux exceptionnellement chauds (souffle d'un dragon rouge, souffle d'une pyrohydre, *boules de feu, colonnes de feu, tempêtes de feu*, etc.), le jet de protection se fait à + 4 et tous les dégâts sont calculés avec une pénalité de − 2 par dé, chaque dé ne pouvant jamais être inférieur à 1. (En règle générale, considérez les feux dont l'exposition initiale inflige jusqu'à 24 PdV comme très chauds et ceux dont elle est supérieure à 25 PdV comme exceptionnellement chauds).

Anneau de retour de sorts : Cet anneau cause des distortions dans les trois dimensions normales en ce qui concerne les sorts magiques dirigés contre son possesseur. Tout sort lancé sur un individu est habituellement renvoyé, en partie ou peut-être en totalité, vers celui qui l'a lancé. La distance qui les sépare, et la zone occupée par la victime (le possesseur de l'anneau, en sont pas ce qu'elles semble être quand la magie active *l'anneau de retour de sorts*. Trois exceptions importantes doivent être soulignées :

1. Les sorts qui affectent une aire et ne sont pas lancés directement sur le possesseur de l'anneau, ne sont pas renvoyés par l'anneau.

2. Les sorts qui sont déclenchés au toucher ne sont pas renvoyés.

3. La magie contenue dans des objets (baguettes, bâtons, bâtonnets, anneaux, etc.) et déclenchée sans incantation n'est pas renvoyée. Note : un parchemin n'est PAS considéré comme un objet.

Lorsqu'un sort est jeté sur le possesseur d'un *anneau de retour de sorts*, un dé de pourcentage est lancé et arrondi à l'entier le plus proche; (1-5 est arrondi par défaut et 6-9 devient 10. Ainsi, 01-05 = 0 %, mais 96 = 100 %). Le résultat du dé de pourcentage indique la proportion du sort qui est renvoyée à son point d'origine.

Les dégâts sont déterminés et répartis proportionnellement. Les jets de protection (pour les deux adversaires) sont ajustés de + 1 pour chaque 10 % en dessous de 100 % (80 % = + 2, 70 % = + 3, ..., 10 % = + 9). Même avec de tels ajustements, il est fort possible que la cible et le lanceur de sort y retrouvent tous deux métamorphosés en crapauds-buffles!

Note concernant l'anneau de retour de sorts : A moins que le résultat du dé de pourcentage pour le retour du sort soit de 09 ou moins, ou de 91 ou plus, cet anneau offre un jet de protection pour des sorts qui n'en comportent pas en temps normal. L'effet de ce tirage est d'annuler les effets du sort ou de n'infliger que la moitié des dégâts selon l'incantation en question. Pour chaque 10 % de sort renvoyé, donnez une chance de 5 % (1 sur un d20) à la réussite du jet de protection. Ainsi, si le résultat est 11-19, un jet de 20 indique un succès, 20-29 permet à un jet de protection de 19 ou 20 de réussir, etc. Exemple : un illusionniste lance un sort de *labyrinthe* sur un guerrier portant un *anneau de retour de sorts* dans des circonstances normales. Ce sort ne permet pas de jet de protection, mais l'anneau renvoie 34 % de ses effets. Le guerrier a 15 % de chances de réussir son jet de protection (34 % sur le *retour*) sans quoi il subit les effets complets du sort. L'illusionniste doit

aussi effectuer un jet de protection (100 % – 34 %= 66 %, soit 6 incréments de 10 %, ce qui se convertit en une chance de 30 % de réussite) en obtenant entre 15 et 20 à son tirage, ou se retrouver lui aussi prisonnier du *labyrinthe*.

Dans ce cas, un jet de protection réussi annule les effets du sort. Ce tirage **spécial ne subit AUCUNE modification en raison de la race, des objets magiques ou de toute autre raison, y compris les sorts en action.**

Les sorts affectant un nombre donné de niveaux qui sont lancés sur le possesseur de l'anneau doivent être capables d'affecter autant de niveaux que la somme représentée par le possesseur et le lanceur du sort. Si cette condition est remplie, la procédure précédente est applicable pour déterminer *toutes* les conséquences.

Dans le cas où le possesseur de l'anneau désire recevoir le sort, il doit ôter l'anneau pour en être capable.

Les attaques psi ne sont pas considérées comme des sorts.

Si le lanceur du sort et sa victime potentielle portent tous deux un *anneau de retour de sorts*, un champ de résonnance se forme et entraîne l'une des conséquences suivantes :

01-70	sort absorbé sans effet
71-80	le sort affecte les deux de manière égale avec des effets complets
81-98	les deux anneaux sont vidés de leur pouvoir à jamais
99-00	les deux individus sont projetés par une faille dans le *Plan Matériel Positif*

Anneau de souhaits majeurs multiples + : Cet anneau contient 2-8 sorts de *souhaits majeurs* (2d4). Comme pour tous les *souhaits*, vous exercez votre jugement sur la manière dont vous tenez compte des requêtes. Si les joueurs sont avides, soyez sûr de les "rouler". Interprétez leur demande au mot près, déformez la formulation ou décidez simplement que la requête dépasse le pouvoir de la magie. Dans tous les cas, un *souhait* a été utilisé, **qu'il ait été exaucé ou non (ou comment il l'a été). Notez qu'aucun *souhait* ne** peut annuler les décisions d'une créature d'essence divine, excepté s'il provient d'une source équivalente.

Anneau de sorcellerie: Seuls les magiciens peuvent tirer profit de ce type d'anneau. Les autres classes sont incapables, même lorsqu'elles peuvent lancer des sorts, d'utiliser ou de comprendre le fonctionnement d'un *anneau de sorcellerie*. Cet anneau *double* la capacité de sort (le nombre de sorts dont un magicien peut disposer en une journée) dans le cadre d'un niveau ou plus. Pour déterminer les propriétés d'un anneau donné, référez-vous à la table ci-dessus :

01-50	double les sorts de 1er niveau
51-75	double les sorts de 2ème niveau
76-82	double les sorts de 3ème niveau
83-88	double les sorts des 1er et 2ème niveau
89-92	double les sorts du 4ème niveau
93-95	double les sorts du 5ème niveau
96-99	double les sorts du 1er au 3ème niveau
00	double les sorts du 4ème et du 5ème niveau

Anneau de télékinésie + : Cet anneau permet au possesseur de déplacer des objets par télékinésie, de la même manière que le sort de magicien du 5ème niveau, *télékinésie* (q.v.). Par contre, le poids maximum est variable. Lancez un dé de pourcentage pour déterminer la force de l'anneau :

01- 25	250 po au maximum
26-50	500 po au maximum
51-89	1000 po au maximum
90-99	2000 po au maximum
00	4000 po au maximum

Il ne faut qu'un segment pour que le sort prenne effet.

Anneau de trois souhaits majeurs : Bien que cet anneau contienne 3 *souhaits majeurs* au lieu d'un chiffre variable, il est identique sous tous ses aspects à un *anneau de souhaits majeurs multiples*, à la différence que 25 % d'entre eux contiennent 3 sorts de *souhaits mineurs* (q.v.).

Anneau de tromperie : Un anneau de *tromperie* fait croire à son possesseur qu'il s'agit d'un autre type d'anneau, d'une sorte que l'individu désire vraiment. Dans la mesure où il est tout à fait convaincu que l'anneau est en fait doté de propriétés magiques, il utilisera inconsciemment toutes ses capacités (y compris celles d'autres objets magiques disponibles) pour arriver réellement à un résultat en rapport avec les propriétés supposées de l'anneau de *tromperie*. En tant que MD, vous devez faire preuve du maximum de jugement pour évaluer le succès de la tromperie sur le possesseur, ainsi que la façon dont sont affectés les spectateurs et ce qu'ils observent. L'anneau peut être ôté à tout instant.

BAGUETTES, *etc.* **(ainsi que bâtons et bâtonnets) (III.D)**

Les baguettes sont longues d'un mètre et de l'épaisseur du pouce. Les bâtons mesurent entre 1,5 et 1,8 mètres et de l'épaisseur d'un jeune arbre (environ 4 cm à la base pour se rétrécir jusqu'à 2,5 cm au sommet, bien qu'ils puissent avoir le même diamètre sur toute leur longueur, être noueux, etc). Les bâtonnets sont minces et font 40 cm de long. Les baguettes sont façonnées en métal, en bois étrange, en ivoire ou en os. Elles peuvent être aussi bien lisses que gravées et décorées, munies d'un embout ou non. Les bâtons sont la plupart du temps fabriqués en bois souvent ouvragés, cerclés de métal et de forme noueuse et tordue. Leur apparence peut sembler inhabituelle ou tout à fait ordinaire. Les bâtonnets sont fait d'ivoire, d'os ou de bois, et portent le plus souvent un embout (métal, cristal, pierre, etc.). Ils sont fragiles et se brisent facilement.

On trouve habituellement baguettes et bâtonnets dans des boîtes ou des endroits de rangement similaires. Les bâtons sont souvent tel quels. Dans les deux cas, il n'est, bien sûr, pas impossible de les dissimuler.

A moins que le contraire ne soit indiqué, ces objets possèdent le nombre de *charges* suivant (chaque fois que l'objet est utilisé, une charge est dépensée l'utilisateur peut ne pas avoir connaissance du nombre de charges contenues dans l'objet) :

baguettes	50 charges moins 0 à 9 (d10-1)
bâtons	25 charges moins 0 à 5 (d6-1)
bâtonnets	100 charges moins 0 à 19 (d20-1)

La plupart de ces objets peuvent être rechargés grâce à des lanceurs de sort de niveau suffisamment élevé. Ceci est expliqué dans le chapitre **FABRICATION D'OBJETS MAGIQUES**. Notez qu'une baguette, un bâton ou un bâtonnet complètement vidé de ses charges devient à jamais inutilisable, et tombe en poussière une fois sa dernière charge dépensée.

Utilisation des baguettes, bâtons et bâtonnets :

Tout objet de cette nature qui décharge une certaine forme de magie à distance (ce qui signifie que l'objet ne requiert ni toucher, ni contact avec l'objet ou la créature qu'il affecte) s'accompagne généralement d'un commandement qu'il faut prononcer pour que les effets surviennent. Ainsi, un *bâtonnet de foudre*, par exemple, peut aussi bien ne fonctionner que si le mot clé "blitzen" est prononcé ou bien la phrase : "Watt et ampère, volt et ohm" (avec éventuellement une suite comme "... que cette décharge atteigne une créature ou un homme!". Un *bâtonnet de métamorphose*, ou tout objet doté d'un pouvoir équivalent, implique le mot clé et la nouvelle forme que doit créer le pouvoir de l'objet : "Xot est le mot, soit un oiseau!", ou quelque chose de ce genre. Un silence magique empêche donc, le plus souvent, le fonctionnement de tels objets.

(Voir aussi **UTILISATION DES OBJETS MAGIQUES, COMMANDEMENTS**)

Baguettes :

A moins que le contraire soit indiqué, les baguettes irradient un effet magique qui influence les créatures hostiles à son porteur.

Baguette d'absorption : Cette baguette agit comme un aimant et absorbe les sorts magiques de toute nature (clerc, druide, magicien ou illusionniste), annulant ainsi leurs effets, mais accumulant leur *potentiel* jusqu'à ce que son porteur décide de libérer cette énergie sous la forme de ses propre sorts. La magie doit avoir été lancée directement sur le personnage possédant la baguette. (C.f. *Anneau de retour de sort*). Le porteur peut instantanément détecter le niveau du sort et décider de réagir ou non lorsque la baguette l'absorbe. Il peut utiliser l'énergie pour lancer n'importe quel sort qu'il a en tête en 1 seul segment, sans que celui-ci ne quitte sa mémoire, tant que le sort est d'un niveau inférieur ou égal à celui que la baguette a absorbé. Les niveaux excédentaires sont conservés comme un potentiel et peuvent être lancés de la même manière (en 1 segment et sans perte de mémoire) comme tout niveau de sort tant que le porteur connait le sort et l'a en tête.

La *baguette d'absorption* ne peut jamais être rechargée. Elle absorbe 50 niveaux de sort et peut ensuite libérer uniquement ceux dont elle a accumulé le potentiel. Le porteur l'apprend dès qu'il se saisit de l'objet. Si des charges ont été utilisées, cela indique que la baguette a déjà absorbé autant de niveaux de sorts dont le potentiel énergétique a ensuite été libéré.

Exemple : Un clerc possède une *baguette d'absorption* et l'utilise pour annuler les effets d'un sort de *paralysie* qui lui est lancé par un magicien. La baguette contient alors 3 niveaux de sort, peut donc en absorber 47 de plus, et le clerc peut, en 1 segment, lancer tout sort du 1er, 2ème ou 3ème niveau qu'il a mémorisé *sans l'oublier*, grâce au potentiel accumulé dans la baguette. On considère que le clerc lance une *paralysie* en retour. Ce sort n'est que du 2ème niveau pour lui, aussi la baguette contient encore 1 niveau de sort de potentiel, peut en absorber 47, avec 2 de ses charges utilisées à jamais.

Baguette d'annulation : Cette baguette épouvantable sème la terreur chez toutes les classes de personnages, car son toucher absorbe *toutes* les propriétés magiques de *n'importe quel* objet à moins qu'un jet de protection contre l'annulation ne soit réussi. Le contact est établi en réussissant un simple "toucher" lors d'un combat en mêlée.

Jet de protection	Objet
20	potion
19	parchemin
17	anneau
14	baguette
13	bâton
15	bâtonnet
12	objet magique divers
3	relique
11 (8)	armure ou épée (si + 5)
9 (7)	épée (si sainte)
10	arme diverse*

* Plusieurs objets de petite taille et ensemble, comme les flèches ou les carreaux, sont vidés simultanément de leurs propriétés.

Si le résultat du d20 est inférieur au nombre indiqué, les capacités magiques de l'objet sont absorbées. Dès l'absorption de l'objet, la baguette elle-même se fragilise et perd son efficacité. Un objet ainsi vidé, il est impossible de restaurer ses capacités même au moyen d'un *souhait majeur.*

Baguette de châtiment : Cette baguette est une arme magique + 3 qui inflige 4-11 (d8+ 3) points de dégâts. Contre les golems, la baguette inflige 8-22 (2d8+ 6) points de dégâts et tout tirage de 20 ou plus détruit complètement le monstre.

Chaque coup porté sur un golem use une charge. La baguette inflige des dégâts normaux (4-11) contre les créatures des *plans extérieurs* tels que démons, diables ou sorcières de ténèbres. Tout résultat de 20 ou plus use une charge et inflige triples dégâts : (d8 + 3) x 3. La baguette ne peut être rechargée.

Baguette de pouvoir seigneurial : Cette baguette possède des fonctions équivalentes à des sorts ainsi que des utilisations comme des armes magiques de différents types. Elle dispose aussi de pouvoirs plus communs. La *baguette de pouvoir seigneurial*, faite de métal, est plus épaisse que les autres baguettes, avec une boule à boudin à une autre extrémité et diverses saillies sur sa longueur. Elle pèse 5 kg, impliquant ainsi une force minimale de 16 pour la manier de manière appropriée (–1 sur les dés de "toucher" pour chaque point de force en dessous de 16).

Les fonctions équivalentes à des sorts sont les suivantes :

1. *Paralysie* au toucher si le porteur l'ordonne
2. *Effroi* sur tous les ennemis qui la regardent si le possesseur le désire (portée maximale :6").
3. *Absorption* de 2-8 points de vie d'un adversaire touché pour les accorder au porteur de la baguette (jusqu'au maximum normal de ses points de vie; c.f. *anneau de régénération*).

Chacune de ces fonctions use une charge de la baguette. Les victimes ont droit à un jet de protection contre la magie, sauf en ce qui concerne la 3ème propriété qui exige un coup réussi en combat.

Les utilisations en tant qu'arme sont les suivantes :

1. Masse d'armes + 2 sous sa forme normale.
2. Epée de flammes + 1 quand le bouton n°1 est pressé : une lame sort de la boule, qui devient la garde tandis que le manche se raccourcit et l'arme mesure 1 mètre.
3. Hache d'armes + 4 quand le bouton n°2 est pressé : deux lames jaillissent de la boule et le tout s'allonge jusqu'à mesurer 1,2 mètre.
4. Lance de fantassin + 3 quand le bouton n°3 est presse- : la lame d'épée est éjectée et le manche peut grandir jusqu'à 4 mètres. La longueur totale de l'arme peut varier entre 1,8 mètre et 4,5 mètres (cette dernière longueur étant fortement appropriée à l'utilisation de la baguette comme lance de cavalier).

Ces fonctions n'utilisent pas de charges.

Les effets plus communs sont les suivants :

1. Perche d'escalade : lorsque le bouton n°4 est pressé, une pique qui peut s'accrocher dans le granit jaillit de l'extrémité inférieure tandis que 3 crochets accérés sont éjectés de l'extrémité supérieure. La baguette s'allonge de 1,5 mètre par segment jusqu'à ce que le bouton n°4 soit pressé à nouveau ou que la longueur atteigne 15 mètres. dans les deux cas, des barres horizontales de 8cm de long se déplient des côtés, à 30cm d'intervalle, de façon alternée. La baguette est fermement maintenue en place par la pique et les crochets et peut supporter un poids de 400 Ø po (équivalent de 2 tonnes). Elle se rétracte en appuyant sur le bouton n°5.
2. La même fonction force les portes si la base de la baguette est fermement plantée dans le sol à moins de 9 mètres d'une porte et dans son alignement. La force exercée est équivalente à celle d'un géant des tempêtes.
3. Quand le bouton n°6 est pressé, la baguette indique le nord magnétique et offre à son possesseur une indication approximative de la profondeur (ou de l'altitude) à laquelle il se trouve par rapport à la surface.

Ces fonctions n'usent pas de charges.

La *baguette de pouvoir seigneurial* ne peut être rechargée. Une fois ses charges dépensées, toutes les fonctions équivalentes à des sorts cessent, ainsi que les utilisations en tant qu'armes 2. et 3. La baguette continue de fonctionner sous tous les autres aspects.

Baguette de résurrection : Cette baguette permet au clerc d'accomplir la résurrection des morts (même les elfes, nains, gnomes ou petite-gens) comme s'il était du niveau suffisant pour lancer le sort. Aucun repos n'est nécessaire car c'est la baguette qui fournit l'énergie vitale. Elle peut être utilisée une fois par jour. Le nombre de charges utilisées pour accomplir cette résurrection dépend de la race et de la classe du personnage.

		plus	
clerc	1	nain	3
druide	2	elfe	4
guerrier	2	gnome	3
paladin	1	demi-elfe	2
ranger	2	petite-gens	2
magicien	3	demi-orque	4
illusionniste	3	humain	1
voleur	3		
assassin	4		
moine	3		
barde	2		

Les personnages multi-classes rentrent dans la catégorie la moins favorable. La baguette ne peut être rechargée.

Baguette de séduction : Cette baguette permet à son possesseur d'irradier une vague émotionnelle et mentale d'amitié à toutes les créatures dotées d'une certaine intelligence (1 ou plus). L'effet est de charmer, virtuellement, toutes les créatures dans un rayon de moins de 2" de l'objet. Elles sont séduites par le porteur et le considèrent comme leur camarade, leur ami et/ou leur mentor (sans jet de protection). Les créatures ainsi charmées aiment et respectent le porteur de la baguette. Elles l'écoutent et lui obéissent avec confiance tant qu'une communication est possible et que les instructions semblent plausibles et ne les contraignent pas à des blessures ou des destructions inutiles (ou bien sont contraires à leur nature ou alignement). Chaque charge de la baguette la rend efficace durant un tour. Elle peut être rechargée.

Baguette de suzeraineté : L'individu qui possède cette baguette magique est capable d'exercer la suzeraineté (commandement, obéissance et féauté) sur des créatures à moins de 12" quand il active l'objet. De 200 à 500 dés de vie (ou niveaux d'expérience) peuvent être ainsi contrôlés, mais les créatures dotées d'une intelligence supérieure ou égale à 15 et possédant 12 dés de vie/niveaux ou plus, ont droit à un jet de protection contre la magie. Les créatures dirigées obéissent au porteur de la *baguette de suzeraineté* comme s'il était leur monarque absolu, mais si un ordre donné est résolument contraire à leur nature, la magie est brisée. Il faut 5 segments pour que la baguette soit activée. Chaque charge dure 1 tour. La baguette ne peut être rechargée.

Bâtons :

A moins d'une impossibilité ou que le contraire soit spécifié, les bâtons fonctionnent au 8ème niveau d'expérience de magie en ce qui concerne la portée, la durée et la zone d'effet.

2 segments suffisent généralement pour que ces fonctions magiques d'un bâton se déclenchent, mais l'objet doit ensuite regagner une puissance suffisante pour être à nouveau opérationnel, ce qui requiert 8 segments.

Les dégâts sont de 8d6 pour les *boules de feu*, la *foudre* etc.

TRESOR (BAGUETTES, BATONS, BATONNETS)

Bâton de commandement : Cet objet a les 3 utilisations suivantes, (2 seulement sont possibles si le possesseur est un magicien; toutes sont utilisables par un clerc) :

1. *Influence humaine* : Ce pouvoir est identique à celui de l'anneau qui porte le même nom. Chaque *suggestion* ou *charme* use une charge du bâton.
2. *Contrôle des mammifères animaux* : Ce pouvoir fonctionne uniquement comme un *contrôle des mammifères* (comme l'anneau du même nom) si le bâton est utilisé par un magicien. Mais, entre les mains d'un clerc, il devient un *contrôle des animaux* (comme la potion du même nom, tous les types d'animaux indiqués). Chaque utilisation use une charge par tour entamé.
3. *Contrôle des plantes* : Cette fonction est identique à celle conférée par la potion du même nom, mais une charge est usée pour chaque aire de 9 m2 contrôlée pendant un tour (ou moins). Un magicien est incapable de contrôler les plantes.

Le bâton peut être rechargé.

Bâton de contre-coup : Ce bâton en chêne est l'équivalent d'une arme + 3 (si les ajustements sur la classe d'armure sont utilisés, le *bâton de contre-coup* est toujours traité comme le type d'arme le plus favorable contre n'importe quelle classe d'armure). Il inflige 4-9 points de dégâts (d6+3) quand un coup est porté, dépensant ainsi une charge. Si 2 charges sont utilisées, le bonus aux dégâts est doublé (d6+6) et il est triplé si 3 charges sont dépensées (d6+9). Il n'est pas possible de dépenser plus de 3 charges par coup. Le bâton peut être rechargé.

Bâton de flétrissement : Le *bâton de flétrissement* est une arme magique + 1. Un coup inflige 2-5 points de dégâts. Si 2 charges sont dépensées quand un coup est porté, la créature vieillit aussi de 10 ans; (ses caractéristiques et sa durée de vie sont ajustées en conséquence). Si 3 charges sont dépensées, un des membres de l'adversaire se racornit et devient inutilisable à moins de réussir son jet de protection contre la magie (déterminer aléatoirement quel membre est atteint). Notez que les créatures sans âge (morts-vivants, démons, diables, etc.) ne peuvent pas subir les effets du vieillissement ou du flétrissement. Chaque effet du bâton étant cumulatif, 3 charges infligent dégâts, vieillissement et flétrissement. Une tentative réussie pour vieillir un nain n'a que peu d'effet tandis qu'elle peut effectivement avantager un dragon.

Bâton de mage : Ce puissant bâton contient de nombreux sorts ainsi que d'autres fontions, ce qui fait de lui un arsenal complet sous la forme d'un seul objet. Le bâton a les pouvoirs suivants qui ne dépensent aucune charge :

détection de la magie
agrandissement
fermeture
lumière
protection contre le bien/mal

Les pouvoirs suivants usent une charge par utilisation :

invisibilité	*boule de feu*
ouverture	*foudre*
pyrotechnie	*tempête de glace*
toile d'araignée	*mur de feu*
dissipation de la magie	*passe-murailles*

Ces pouvoirs utilisent 2 charges par utilisation :

tourbillon	*invocation d'élémental*
voyage dans les plans	*télékinésie*

Le *tourbillon* est identique à celui créé par un djinn (q.v.). La faculté de *voyage dans les plans* est équivalente à la capacité psi de *voyage parallèle* (q.v.), mais le déplacement n'est possible que dans les différents plans. Le bâton peut être utilisé pour invoquer un *élémental* (q.v.) de chaque type par jour, chacun d'eux possédant 8 dés de vie. La *télékinésie* s'effectue au 8ème niveau (100 kg maximum).

Le *bâton de mage* ajoute +2 aux jets de protection contre la magie. Il peut servir à absorber l'énergie des sorts qu'un magicien jette contre son possesseur, mais cette énergie absorbée dépasse la limite de charge, le bâton explose en un "coup vengeur" (voir ci-dessous). Les niveaux de sorts absorbés comptent uniquement pour recharger le bâton, mais ne peuvent être réutilisés immédiatement. Si l'absorption est souhaitée, le possesseur du bâton ne peut entreprendre aucune autre action pendant ce round. D'autre part, notez que ce dernier n'a pas la moindre idée du nombre de niveaux de sort qui sont dirigés contre lui, car le bâton ne communique pas cette information comme le fait une *baguette d'absorption*. Par conséquent, l'absorption de sorts peut être risquée. Elle représente le seul moyen de recharger le bâton.

Un coup vengeur survient lorsque le bâton est brisé. Cet acte doit être volontaire et déclaré par le magicien qui le manie. Quand cela arrive, tous les niveaux d'énergie magique sont libérés dans un globe de 3" de rayon. Toutes les créatures à moins de 1" du bâton subissent 8 points de dégâts par niveau d'énergie accumulé dans le bâton (1 à 25). Celles qui se trouvent entre 1" et 2" en subissent 6 x niveaux et 4 x niveaux pour celles distantes de 2" à 3". Un jet de protection réussi contre la magie implique la moitié des dégâts. Le magicien brisant le bâton a 50 % de chances de *voyager* dans un autre plan d'existence. Si ce n'est pas le cas, la libération explosive de l'énergie des sorts le détruit complètement. Ce bâton et le *bâton de puissance* sont les seuls objets capables d'un coup vengeur.

Bâton de puissance : Le *bâton de puissance* est aussi un objet magique redoutable, possédant des capacités offensives et défensives. Il a les pouvoirs suivants :

lumière perpétuelle	*projectile magique ou foudre*
ténèbres, 1,5 mètre de rayon	*rayon d'affaiblissement*
lévitation	*cône de froid ou boule de feu*

Ces fonctions coûtent une charge chacune. Les suivantes usent 2 charges :

bouclier, 1,5 mètre de rayon
globe d'invulnérabilité
paralysie musculaire

La *paralysie musculaire* se manifeste par un rayon qui jaillit de l'extrémité du bâton et forme un cône de 4" de long sur 2" de large à la base.

Le porteur de ce bâton gagne un bonus de + 2 sur sa classe d'armure et ses jets de protection. Il peut utiliser le bâton pour châtier ses adversaires. Celui-ci frappe comme une arme magique + 2 et inflige 3-8 points de dégâts. Si une charge est dépensée, le bâton inflige double dégâts, mais 2 charges ne les multiplient pas par trois.

Un *bâton de puissance* peut être brisé pour produire un *coup vengeur* (c.f. *bâton de mage*). Le bâton peut être rechargé.

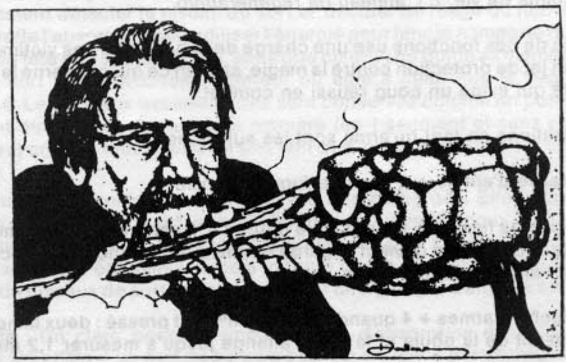
Vous pouvez déterminer d'autres pouvoirs de remplacement selon un tirage de dé aléatoire.

Bâton de serpent : Il existe 2 variétés de ce bâton : le "Python" et la "Vipère".

Le *Python* frappe comme une arme magique + 2 et inflige 3-8 points de dégâts quand il touche. Si le clerc jette le bâton à terre, sa taille de 1,8 mètre s'allonge et il épaissit jusqu'à devenir un serpent constricteur long de 7 à 8 mètres (CA 3, 49 points de vie, 9" de déplacement). Ceci se déroule en un round. Le serpent s'enroule autour de sa proie s'il réussit son toucher. L'adversaire est alors victime de la constriction qui lui inflige de 4 à 10 points de dégâts par round et reste ainsi immobilisé jusqu'à ce que l'un des deux (lui ou le *python*) meure. Notez que le *python* retourne vers son propriétaire si ce dernier le lui ordonne. S'il est tué sous son apparence de serpent, le bâton est détruit.

La *vipère* frappe comme une arme magique + 1 et inflige 2-4 points de dégâts quand elle touche. La tête du bâton peut devenir celle d'un véritable serpent à volonté (CA 5, 20 points de vie). Cette tête persiste durant un tour complet. Quand un coup est porté, les dégâts restent inchangés, mais la victime doit effectuer un jet de protection contre le poison ou mourir. Seuls les prêtres mauvais utilitsent un bâton *vipère*. Si la tête de serpent est tuée, le bâton est détruit.

Aucun de ces bâtons ne possède ou n'a besoin de charges, 60 % d'entre eux sont des *pythons*.



Bâton de soins : Cet objet peut *guérir les maladies, la cécité* et *soigner les blessures* (6-21 points de vie : 3d6 + 3) ou *la folie*. Chaque utilisation use une charge. L'objet ne peut être utilisé qu'une fois par jour sur une personne donnée (nain, elfe, gnome, demi-elfe, petite-gens et demi-orque inclus). De plus, aucune fonction ne peut servir plus de deux fois par jour (le bâton peut donc uniquement fonctionner 8 fois durant une période de 24 heures). Il peut être rechargé.

TRESOR (BAGUETTES, BATONS, BATONNETS)

Bâtonnets :

Les bâtonnets fonctionnent au 6ème niveau d'expérience en ce qui concerne la portée, la durée, la zone d'effet, etc. sauf si le contraire est spécifié.

Si vous le désirez, 1 % de tous les bâtonnets sont piégés pour frapper leur possesseur.

Bâtonnet de conjuration : Le fait pour un magicien de prendre en main cet objet lui permet de reconnaître immédiatement tout sort de conjuration/invocation écrit ou lancé par un magicien (*serviteur invisible, invocation des monstres, invocation d'élémental, sort létal, chasseur invisible, souhait mineur, symbole, labyrinthe, seuil, sphère prismatique, souhait majeur*). Le bâtonnet a en outre les pouvoirs suivants qui dépensent une charge :

serviteur invisible
*invocation des monstres**

*Un maximum de 6 charges peut être dépensé, 1 par niveau de l'*invocation des monstres* (6 *invocations des monstres I*, 3 *invocations des monstres II*, 2 *invocations des monstres III*, ou toute combinaison dont le total est égal à 6). Le magicien doit être du niveau suffisant pour pouvoir lancer l'*invocation des monstres* appropriée. L'*invocation des monstres* prend 5 segments.

Le bâtonnet peut aussi conjurer un *rideau d'obscurité*, un voile de noir total qui absorbe toute la lumière. Le rideau de noirceur peut couvrir une aire maximale de 54 m2 (18 m x 3 m, 12 m x 4,5 m, 9 m x 6 m) mais doit s'étendre du sol au plafond et d'un mur à l'autre. Le *rideau* nécessite 2 charges et peut être pénétré uniquement par des moyens magiques ou physiques. Le bâtonnet permet à son porteur de construire une *sphère* (ou un *mur prismatique*), une couleur à la fois, du rouge au violet, au prix d'une charge par couleur. Chaque fonction du bâtonnet requiert 5 segments et une seule est possible par round. Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet de détection de l'ennemi : Ce bâtonnet émet une pulsation et pointe dans la direction des créatures hostiles envers son porteur. Elles peuvent être invisibles, éthérées, astrales, hors de phase, cachées, déguisées ou tout bonnement visibles. La portée de la détection est une sphère de 6" de diamètre. Cette fonction coûte une charge et dure un tour. Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet de détection de la magie : Ce bâtonnet est similaire, dans son fonctionnement, au bâtonnet de *détection de l'ennemi*. Si une forme de magie opère, ou un objet magique se trouve dans un rayon de 3", le bâtonnet de *détection de la magie* émet une pulsation dans la direction de la source la plus puissante. Notez que le bâtonnet pointera vers une personne sur laquelle un sort a été lancé. L'opération requiert 1 round et les rounds suivants serviront à indiquer les radiations moins puissantes (par ordre décroissant). La catégorie de magie (abjuration, altération, etc.), peut être déterminée en passant un round de concentration sur l'émanation en question. 1 charge est dépensée par tour (ou portion de tour) d'utilisation. A compter du second round d'utilisation, il y a 2 % de chances cumulatives par round pour que le bâtonnet fonctionne anormalement d'une manière temporaire et indique un objet non-magique comme magique et vice-versa. Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet de détection des minéraux et des métaux : Possédant aussi une portée de 3" de rayon, ce bâtonnet émet une pulsation et pointe dans la direction de la masse de métal la plus importante dans la zone de fonctionnement. En revanche, le porteur de bâtonnet peut se concentrer sur un minerai spécifique (or, platine, quartz, béryl, diamant, corrindon, etc). Si ce métal ou un type en question se trouve à portée, le bâtonnet indiquera tous les endroits où il se situe. Le possesseur est également averti de la quantité approximative. Chaque opération requiert 1 round. Chaque charge permet au bâtonnet de fonctionner durant un tour. Il peut être rechargé.

Bâtonnet de détection des pièges et des portes secrètes : Ce bâtonnet a une portée efficace de 4,5 mètres pour les portes secrètes et de 9 mètres pour les pièges. Quand le bâtonnet est activé, il émet des pulsations et pointe dans la direction de ce qui est recherché si une porte secrète ou un piège se trouve dans l'aire de fonctionnement. Notez qu'il détecte l'un ou l'autre, mais pas les deux en même temps. Il lui faut un round pour se mettre en action, ce qui dépense 1 charge. Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet d'effroi : Quand le *bâtonnet d'effroi* est activé, un pâle rayon de couleur orangée jaillit de l'extrémité du bâtonnet pour former un cône de 6" de long et de 2" de diamètre à la base. Il brille intensément durant un segment et disparaît instantanément. Chaque créature touchée par le rayon doit réussir un jet de protection contre un *bâtonnet* ou être frappée d'*effroi* (voir sort de clerc du premier niveau, contraire d'*apaisement*). Elle se retourne alors et fuit le plus rapidement et le plus loin possible du possesseur du bâtonnet durant 6 rounds. Chaque utilisation coûte une charge. Il ne peut être utilisé qu'une fois par round et rechargé.

Bâtonnet de feu : Ce bâtonnet possède 4 fonctions différentes, qui équivalent aux sorts de magicien suivants :

1. *Mains brûlantes* : Le bâtonnet émet un plan de feu en forme d'éventail de 3 mètres de large à son extrémité sur 4 mètres de long. Chaque créature touchée subit 6 points de dégâts. Le plan apparaît en un segment, projette ses flammes rouge sombre et se dissipe en moins d'une seconde. Ce pouvoir coûte une charge.

2. *Pyrotechnie* : Cette fonction est en tous points identique au sort homonyme. Elle requiert 2 segments et dépense une charge.

3. *Boule de feu* : Le bâtonnet crache une sphère de la taille d'un petit pois qui file vers sa destination (portée maximale : 16") et explose dans une décharge rouge-violacée, exactement comme une *boule de feu* lancée par le sort homonyme. Cette fonction requiert 2 segments et dépense 2 charges. La *boule de feu* inflige 6 dés de dégâts, mais chaque 1 obtenu est compté comme un 2 (l'explosion inflige 12-36 points de dégâts). Un jet de protection contre le *bâtonnet* est possible.

4. *Mur de feu* : Le bâtonnet peut être utilisé pour créer un rideau de flammes rouges, tirant sur le pourpre, qui équivaut à un *mur de feu* lancé par un magicien. Ce rideau de flammes de 36 m2 (1 m x 36 m, 2 m x 18 m, 9 m x 12 m, etc.) dure 6 rounds inflige 8-18 points de dégâts (2d6 + 6) s'il est touché (2-8 pour toute créature à moins de 1" et 1-4 aux créatures entre 1" et 2"). Il peut aussi encercler l'utilisateur du bâtonnet, le cercle n'ayant que 7 mètres de diamètre). Cette fonction prend 3 segments et dépense 2 charges.

Le *bâtonnet de feu* ne peut opérer qu'une fois par round. Il peut être rechargé.

Bâtonnet de foudre : Ce bâtonnet possède 2 fonctions fort semblables à des sorts de magicien :

1. *Choc* : Cette fonction inflige 1-10 points de dégâts à la victime, sans jet de protection, quand elle est touchée en mêlée. Le dé "de toucher" tient compte des protections en cuir ou en bois mais pas des armures métalliques et des boucliers (donnant dans ce cas aux adversaires une CA égale à 10). Des objets comme les *anneaux de protection* modifient cette classe d'armure, mais pas les ajustements magiques des armures métalliques. Le choc dépense 1 charge.

2. *Foudre* : Le possesseur du bâtonnet peut décharger la foudre, l'éclair pouvant être bifide ou unique (voir le sort de magicien du même nom). Les dégâts vont de 12 à 36 points (6d6, chaque 1 considéré comme un 2), mais un jet de protection est de rigueur. Cette fonction utilise 2 charges et nécessite 2 segments.

Le bâtonnet peut être rechargé et ne peut être utilisé qu'une fois par round.

Bâtonnet de givre : Un *bâtonnet de froid* peut accomplir 3 fonctions équivalentes à des sorts de magicien :

1. *Tempête de glace* : Un rayon argenté jaillit du bâtonnet et, en 1 segment, une *tempête de glace* (ou *givre*) se déclenche à une portée maximale de 6". Cette fonction coûte 1 charge.

2. *Mur de glace* : Un rayon argenté forme un *mur de glace* de 15 cm d'épaisseur, couvrant une surface de 6" (1" x 6", 2" x 3", etc.). Chaque utilisation coûte 1 charge et se déclenche en 2 segments.

3. *Cône de froid* : Un jet de grains cristallins et blancs fuse hors du bâtonnet pour former un cône de 6" de long, avec un diamètre à la base de 2". Le froid se déclare en 2 segments mais ne dure qu'une seconde. La température descend à -74° C; les dégâts sont égaux à 6d6, en considérant tous les 1 comme des 2 (12-36). La fonction coûte 2 charges. Un jet de protection contre les bâtonnets est possible.

Le bâtonnet ne peut fonctionner qu'une fois par round et peut être rechargé.

Bâtonnet d'illumination : Ce bâtonnet possède 4 fonctions distinctes, dont 3 sont approximativement équivalentes à des sorts de magicien, et 1 est inédite :

1. *Lumières dansantes* : En un segment, le bâtonnet produit cet effet au coût d'une charge.

2. *Lumière* : Le bâtonnet d'*illumination* projette de la *lumière* en 2 segments et au coût d'une charge.

3. *Lumière perpétuelle* : Cette fonction requiert 2 segments et coûte 2 charges.

4. *Rayon de soleil* : Quand cet effet est requis, le bâtonnet libère instantanément une lueur blanc-vert très intense, avec d'éblouissants

rayons dorés. La portée de ce rayon de soleil est au maximum égale à 12" et il dure un dixième de seconde. Sa zone d'effet consiste en un globe de 12 mètres de diamètre. Tout mort-vivant à l'intérieur de cette sphère subit 6-36 points de dégâts sans jet de protection. Les créatures qui se trouvent dans le globe ou qui lui font face doivent effectuer un jet de protection contre les bâtonnets ou se trouver aveuglées durant 2-12 segments et dans l'incapacité de faire quoi que ce soit durant cette période. (Ces créatures doivent bien sûr, posséder des organes de vision sensibles aux différentes variations du spectre de la lumière visible). Cette fonction requiert 3 segments et dépense 3 charges.

Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet d'illusion : Le *bâtonnet d'illusion* crée des illusions visuelles et auditives (voir *bruitage* et *force fantasmagorique*). Il émet un rayon invisible, jusqu'à une distance maximale de 14". Il faut 3 segments avant que l'effet se déclenche. Le porteur du bâtonnet doit se concentrer sur l'*illusion* pour la maintenir en place, mais il peut se déplacer normalement (sans toutefois combattre) sans la dissiper. Chaque portion –auditive et visuelle– coûte une charge pour commercer et 1 nouvelle par round pour continuer. Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet merveilleux : Le *bâtonnet merveilleux* est un objet étrange et imprévisible qui crée aléatoirement de nombreux effets bizarres, à chaque utilisation. Les effets courants sont indiqués sur le tableau ci-dessous, mais vous avez toute latitude de les altérer selon votre campagne, bien qu'il soit recommandé de suivre la progression décrite. Les fonctions du bâtonnet sont les suivantes :

01-10	*ralentit* la créature visée pour 1 tour
11-18	*trompe* le porteur durant un round, et le pousse à croire que le bâtonnet fonctionne comme indiqué par un second tirage
26-30	*nuage puant* à une portée de 3"
31-33	une *pluie battante* tombe durant 1 round dans un cercle de 18 mètres de rayon autour du porteur du bâtonnet
34-36	*invoque* un rhinocéros (01-25), un éléphant (26-50) ou une souris (51-00)
37-46	*foudre* (7" x 1/2") comme le bâtonnet
47-49	un *nuage de 600 gros papillons* sort du bâtonnet et volète au hasard durant 2 rounds, aveuglant toutes les créatures présentes (y compris le porteur)
50-53	*agrandit* la cible si elle se trouve à moins de 18 mètres
54-58	*ténèbres* dans un hémisphère de 9 mètres de diamètre, dont le centre se trouve à 9 mètres du porteur
59-62	*l'herbe pousse* sur une surface de 16" devant le bâtonnet, ou le gazon existant voit sa taille multipliée par 10
63-65	*disparition* d'un objet non-vivant de moins de 500 kg et d'un volume inférieur à 0,8 m3 (l'objet est éthéré)
66-69	*diminue* le porteur à 1/12e de sa taille
70-79	*boule de feu* comme le bâtonnet
80-84	*invisibilité* sur le porteur
85-87	des *feuilles poussent sur la cible*, à condition de se trouver à moins de 6" du bâtonnet
88-90	*10-40 gemmes* d'une valeur de 1 po pièce fusent du bâtonnet en un jet de 3" de long. Chacune inflige 1 point de dégâts à toute créature se trouvant sur son passage (lancez 5d4 pour déterminer le nombre d'impacts)
91-97	des *couleurs chatoyantes* miroitent et oscillent sur une aire de 4" x 3" devant le bâtonnet (les créatures qui s'y trouvent sont aveuglées pendant 1-6 rounds)
98-00	*transmutation de chair en pierre* (ou le contraire si la cible est en pierre) si la cible se situe à moins de 6"

Le bâtonnet se vide d'une charge par fonction. Il ne peut être rechargé. Des jets de protection sont de rigueur dans les cas où ils sont habituellement requis.

Bâtonnet de métamorphose : Le bâtonnet de *métamorphose* émet un rayon vert très fin à une distance maximale de 6". Si ce rayon touche une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les bâtonnets, (la réussite indique qu'elle a évité le rayon) ou se trouver *(allo) métamorphosée* comme le sort de magicien homonyme (q.v.). Le porteur du bâtonnet peut choisir de transformer la victime en escargot, en crapaud, en insecte, etc., tant que le résultat se borne à une petite créature inofensive. Au lieu de cela, le possesseur du bâtonnet peut décider de toucher une créature avec l'objet. Dans ce cas (les créatures qui ne sont pas d'accord doivent être "touchées" et elles ont droit à un jet de protection), le récipiendaire est entouré d'un halo d'une étincelante lumière vert-émeraude et se transforme ensuite en n'importe quelle créature choisie par le porteur du bâtonnet. Cet effet magique est identique au sort d'*autométamorphose* (q.v.). Chaque fonction requiert 3 segments et coûte 1 charge. Une seule utilisation est possible par round. Le bâtonnet peut être rechargé.

Bâtonnet de négation : Cet objet a pour fonction d'annuler les sorts (ou les pouvoirs équivalents à des sorts) provenant de baguettes, de bâtons, de bâtonnets et autres objets magiques. Le possesseur pointe le bâtonnet de *négation*, émettant un rayon gris pâle qui touche la cible (individu ou objet). Cette fonction annule totalement n'importe quel pouvoir de bâtonnet et possède 75 % de chances d'annuler un sort (ou un pouvoir équivalent à un sort) d'un autre objet, quel que soit son niveau. Cette fonction requiert 1 segment pour se déclencher. Le bâtonnet ne fonctionne qu'une fois par round et chaque négation vide une charge. Il ne peut pas être rechargé.

Bâtonnet de paralysie : Ce bâtonnet envoie un fin rayon bleuâtre à une distance maximale de 6". Si ce rayon touche une créature, elle doit effectuer un jet de protection contre les bâtonnets ou se retrouver incapable du moindre mouvement durant 5-20 rounds. Un jet de protection réussi indique que la créature a évité le faisceau. Chaque opération nécessite 3 segments et dépense 1 charge. Le bâtonnet ne fonctionne qu'une fois par round et peut être rechargé. (Notez que dès que le rayon a atteint une créature, *il s'arrête*; le bâtonnet ne peut attaquer qu'une seule cible par round.)

Bâtonnet de projectiles magiques : Ce bâtonnet de *projectiles* décharge des projectiles magiques similaires à ceux créés par le sort de magicien du 1er niveau, *projectile magique*. L'objet lance un *projectile* qui inflige 2-5 points de dégâts. Il fonctionne comme le sort homonyme, touchant toujours sa cible quand il est manié par un magicien, ou sous réserve d'un tirage de "toucher" dans le cas contraire. Il faut 3 segments avant que ne jaillisse le projectile, au coût d'une charge. Il est impossible de lancer plus de 2 projectiles durant chaque round. Le bâtonnet peut être rechargé.

MAGIE DIVERSE (III.E. 1. à 5. et spécial)

comme le titre l'indique, cette catégorie englobe de nombreuses sortes d'objets magiques. Certains sont très puissants, d'autres faibles ; certains sont fort recherchés, d'autres sont mortels pour celui qui les trouve. Il existe un grand nombre de ces objets de manière à rendre improbable les duplications dans une campagne (ou au moins à en réduire le nombre à 2 ou 3).

Usez de la plus grande précaution en dévoilant des renseignements concernant tout objet découvert par les joueurs. Décrivez-le en termes généraux (bois, métal, tissus, cuir, etc.). Permettez aux joueurs de vous questionner pour simuler les examens visuels et tactiles. Une cape apparaît comme quelque chose en tissu (seul l'examen révèle sa forme et sa nature probable). De même, n'annoncez pas la couleur en énonçant tous les pouvoirs d'un objet. Il doit être porté, tenu, etc. Expérimentation et expérience représentent la meilleure manière de déterminer les qualités magiques à défaut d'autres moyens (un barde, un sage, un sort de *communion*, etc.).

Les objets sont décrits par ordre alphabétique. Les **reliques** sont incluses (1 %) dans la table E.1., renvoyant ensuite le lecteur à E. **spécial** pour leur énumération. Elles sont détaillées après tous les autres *objets divers*. Si vous ne souhaitez pas l'apparition d'un tel objet, substituez-lui un *sac de haricots* ou l'objet suivant sur la table.

Les objets sont utilisables par n'importe quelle classe (sauf mention du contraire), à l'exception de ceux qui sont accompagnés d'une lettre entre parenthèses. Ces lettres de classes sont : (C) pour clerc, (G) pour guerrier, (M) pour magicien et (V) pour voleur. Chaque classe inclut aussi les sous-classes appropriées.

Note spéciale : Tous les *ouvrages, livres, manuels, tomes*, etc, de nature magique ressemblent à des travaux "normaux" consacrés au savoir mystique et mystérieux. Il est complètement impossible de les distinguer les uns des autres grâce à un examen visuel de la tranche ou de la reliure ou par une détection de l'aura magique. Les personnages bardes ont des chances normales d'en déterminer la nature, tout comme le sort d'*identification* de magicien. Dans tous les autres cas, seul un *souhait majeur* peut servir à déterminer la nature d'un écrit magique ; *altération de la réalité, communion, contact d'autres plans, souhait mineur, vision réelle* et les autres sorts équivalents sont inefficaces. Un *souhait majeur* révèle le contenu général de l'ouvrage, indiquant quelle caractéristique ou quelle classe en sera la plus affectée (pas nécessairement en bien) par le livre. Un second *souhait majeur* est nécessaire pour déterminer son contenu *exact*. Une fois qu'ils ont été étudiés par un personnage, la plupart de ces ouvrages disparaissent à jamais, mais ceux qui ne sont pas bénéfiques au lecteur lui restent atachés et il sera incapable de s'en débarrasser. Si le livre est bénéfique pour un autre alignement, le possesseur est sous l'effet d'une *quête magique* qui l'oblige à dissimuler et garder le texte. En tant que Maître de Donjon, vous devez user de votre jugement et votre imagination pour déterminer de quelle manière ces objets seront précisément traités, en utilisant les règles de cet ouvrage comme paramètres.

TABLE (III.E.) 1.

Amulette de détection infaillible : Cet objet se porte habituellement en pendentif ou en broche. Il ressemble à une amulette qui empêche la localisation, l'observation (boule de cristal et autre) ou la détection/influence par *ESP/télépathie*. En fait, cette amulette double les chances et/ou les portées de ces modes de détection et de localisation. Les tentatives de détermination normales, telles que la *détection de la magie*, ne révèlent pas sa véritable nature.

Amulette d'immunité à la détection : Cet objet protège son porteur contre toutes les divinations et les détections et/ou localisations magiques ou mentales. Il est impossible de le détecter au moyen des sorts de *clairaudience*, *clairvoyance*, *ESP*, *télépathie*, d'une *boule de cristal*, ou de tout autre objet de localisation. Aucune aura n'est discernable sur le porteur et il est également impossible d'établir la moindre prédiction qui le concerne, à moins de consulter des êtres puissants.

Amulette des plans : L'*amulette des plans* est un objet qui permet à l'individu qui la porte de se transporter instantanément en direction ou à partir de n'importe quelle strate des niveaux supérieurs des *Plans Extérieurs*. Ce voyage est absolument sans danger, mais, jusqu'à ce que l'individu apprenne le fonctionnement de l'objet, le déplacement reste aléatoire. Lancez un d6, 1-3 = + 0 et 4-6 = + 12 au d12 de détermination du résultat aléatoire (de 1 à 24) :

1-2	*Septième ciel*
3	*Eden*
4	*Élysée*
5	*Cité céleste*
6-7	*Olympe*
8	*Gladsheim*
9	*Limbes*
10	*Pandemonium*
11-12	*Abysses*
13	*Tartare #*
14	*Hades*
15	*Gehenne*
16-17	*Neuf enfers*
18	*Acheron*
19	*Nirvana*
20	*Arcadie*
21-24	*Plan matériel primaire*

Vous pouvez aussi avoir les résultats suivants :

22	*éther*
23	*plan astral*
24	*plan matériel primaire*, mais monde alternatif

Amulette de protection vitale : Ce pendentif ou cette broche sert de gardien à la psyche (l'âme). Le porteur ne peut se retourner *possédé* par une *métampsycose* ou toute autre attaque mentale similaire, y compris les moyens démoniaques ou diaboliques. Si le porteur est tué, sa pysche entre dans l'amulette pour y être protégée durant 7 jours complets. Ensuite, elle se rend sur le plan de son alignement. Si l'amulette est détruite durant ces 7 jours, la psyche est complètement et irrévocablement annihilée. Note : les modes d'attaque psi, *explosion psi* et *suffocation psychique* n'ont aucun effet sur le porteur de l'amulette.

Appareil de Kwalish : Lorsqu'il est découvert pour la première fois, cet objet ressemble sans doute à un gros tonneau de métal. Il possède un dispositif secret qui ouvre une trappe à une extrémité. A l'intérieur se trouvent 10 leviers :

1	extension des pattes et de la queue/rétraction
2	ouverture du hublot avant/fermeture
3	ouverture du hublot de côté/fermeture
4	extension des pinces et des antennes/rétraction
5	claquement des pinces
6	marche avant/droite ou gauche
7	marche arrière/droite ou gauche
8	ouverture des "yeux" munis d'une *lumière perpétuelle*/ fermeture
9	montée (lévitation)/descente
10	ouverture de la trappe/fermeture

L'*appareil* se déplace en avant à une vitesse de 3" par round (6" en arrière). Chacune des deux pinces s'étire sur 1,2 mètre et inflige 2-12 points de dégâts si elle touche une créature (25 % de chances, pas de réduction pour les armures, mais il faut tenir compte des ajustements de dextérité). Il peut évoluer sous l'eau jusqu'à 300 mètres de profondeur. L'*appareil* peut contenir 2 personnes de taille humaine et suffisamment d'air pour fonctionner durant 2-5 heures au maximum de ses capacités. Il a une classe d'armure de 0 et subira 100 points de dégâts avant qu'une fuite se déclare, 200 avant l'ouverture d'une brèche dans son flanc. Lorsque l'objet fonctionne intégralement, l'ensemble ressemble approximativement à un homard géant.

Balai frappeur : Impossible à distinguer d'un balai normal, excepté par des moyens magiques, et identique à un *balai volant* sous tous les aspects tant que l'on n'essaie pas de s'en servir, le *balai frappeur* est un objet foncièrement désagréable. Si un mot de commande ("vole", "décolle", etc.) est prononcé, le *balai* effectue un looping avec son cavalier et le lâche la tête la première de 2 à 3 mètres de hauteur. Il attaque ensuite la victime assommée, lui couvrant le visage avec le faisceau de paille/de crin pour l'aveugler et la frappant avec le manche. Chaque attaque a lieu deux fois par round, le *balai* frappant comme un monstre à 4 dés de vie. Le manche inflige 1-3 points de dégâts et l'autre partie aveugle durant 1 round quand elle touche. Le balai possède une classe d'armure 7 et encaisse 18 points de dégâts avant d'être détruit.

Bateau pliable : Un *bateau pliable* est toujours découvert sous la forme d'une petite "boîte" en bois (30 cm de long, 15 de large et de haut). Bien sûr, elle irradie la magie si une telle détection est possible. La "boîte" peut contenir d'autres objets. A l'énoncée d'un mot de commande, la boîte se déplie pour se transformer en bateau de 3 mètres de long, 1,2 mètre de large et 60 cm de profondeur. Un second (différent) mot de commande le fait se déplier à nouveau et former un vaisseau de 7 mètres de long, 2,5 mètres de large et 1,8 mètre de profondeur. Le premier possède une paire de rames, une ancre, un mât et une voile latine. Le dernier a un pont, des bancs de nage, 5 paires de rames, un safran, une ancre, une cabine de pont, un mât et une voile carrée. Le premier peut transporter confortablement 3 ou 4 personnes, le second 15 personnes sans difficulté. Un troisième mot provoque le repliage du bateau sous forme de boîte. C'est à vous de décider si les mots de commande sont inscrits de manière visible ou invisible sur la boîte, ou peut-être notés ailleurs (éventuellement sur un objet à l'intérieur de la boîte), ou bien les déclarer perdus. Les personnages doivent alors partir en quête (grâce à un sage, à un sort de *mytomancie*, ou physiquement en fouillant le donjon) pour les découvrir.

Balai volant : Ce balai magique est capable de voler dans les airs à une vitesse maximale de 30". Il peut porter 90 kg et chaque charge de 7 kg réduit sa vitesse de 1". Il peut monter ou piquer avec un angle de 30". Un mot de commande doit être utilisé (choisi par vos soins). Quand il est prononcé, le balai vient vers son possesseur s'il se trouve à une distance de 30" ou moins.

Bottes de danse : Les *bottes magiques de danse* s'adaptent à toutes les tailles de pieds, des petite-gens aux géants (comme toutes les autres types de bottes magiques, bien sûr). Elles iradient une légère magie si une détection est effectuée. Elles sont impossibles à distinguer des autres bottes magiques et fonctionnent exactement comme l'une des quatre sortes de bottes utiles (voir ci-dessous) tant que ne se présente pas une véritable situation de combat. Au cours d'un affrontement, ou si le porteur des bottes prend la fuite, les *bottes de danse* gênent ses déplacements. Il se mettra à taper du pied, à battre la mesure ou à faire des claquettes sur un rythme endiablé, obligeant le personnage à se comporter comme sous l'effet du sort de *danse irrésistible d'Otto* (-4 à la CA, aucun jet de protection possible, ni aucune attaque). Seul un *désenvoûtement* peut permettre d'enlever les bottes une fois leur véritable nature révélée.

Bottes elfiques : Ces bottes souples permettent à leur porteur de se déplacer sans faire le moindre bruit dans n'importe quel environnement. Il peut ainsi marcher sur un tapis de feuilles mortes, ou sur un parquet de bois grinçant, et ne provoquer qu'un bruit équivalent à un murmure (95 % de chances d'être silencieux dans les plus mauvais cas, 100 % dans les meilleurs).

Bottes de lévitation : Comme les autres, ces bottes s'agrandissent ou se contractent pour s'adapter à la taille de leur porteur (de géant à petite-gens). Les *bottes de lévitation* permettent à leur porteur de monter ou descendre verticalement et à volonté. La vitesses d'ascension/de descente est égale à 6 mètres par round (minute). Leur usage n'est pas limité. Le poids maximal que les bottes peuvent supporter est déterminé aléatoirement par incrément de 7 kg, en lançant un d20 et en ajoutant le résultat à une base de 140, (une paire peut donc supporter entre 147 et 280 kg). Par conséquent, un ogre peut posséder de telles bottes et être incapable de *léviter* à cause de son poids. (Voir le sort de *lévitation*, magicien 2ème niveau.)

Bottes de rapidité : Ces bottes permettent à leur porteur de courir à la vitesse d'un cheval de course (24" de base par round). Pour chaque portion de 5 kg (équivalent à 100 p.o.) au dessus de 100 kg, le porteur est ralenti de 1". Ainsi, un humain de 90 kg avec 30 kg d'équipement ne se déplace qu'à 20" par round; si, en plus, il porte un sac contenant 500 p.o., il est encore ralenti de 5". Pour chaque heure de course intensive à vitesse rapide, le por-

teur doit se reposer durant une heure. Il n'est pas possible de maintenir cette vitesse durant plus de 8 heures sans que le porteur ne soit *obligé* de se reposer. Les *bottes de vitesse* donnent un ajustement de + 2 à la classe d'armure dans les situations de combat où des déplacements de ce type sont possibles.

Bottes de sept lieues : Le porteur de ces bottes magiques a une base de déplacement de 12", quels que soient sa taille et son poids. Cette vitesse peut être maintenue sans fatigue durant 12 heures par jour mais, après cette période, les bottes ne fonctionnent plus durant 12 heures (considérez qu'elles se "rechargent" pendant ce temps). Les bottes possèdent en outre le pouvoir de permettre à leur porteur de *bondir*. Alors qu'une enjambée "normale" fait approximativement 1 mètre pour quiconque porte des bottes d'apparence similaire, elles permettent à celui qui les a aux pieds de bondir jusqu'à 9 mètres en avant, 3 mètres en arrière et 4,5 mètres en hauteur. Si la situation le permet, le porteur peut, en combat, frapper puis se retirer en sautant s'il possède l'*initiative* durant un round de mêlée. En revanche, une telle activité comporte un certain danger et il existe une chance de base de 20 % pour que le porteur trébuche et se retrouve étourdi le round suivant. Ajustez les 20 % de base de la manière suivante en retranchant 3 % par point de dextérité au dessus de 12 (17 % pour une dextérité de 13, 14 % pour 14, 11 % pour 15, 8 % pour 16, 5 % pour 17 et seulement 2 % pour 18). Dans tous les cas, le porteur augmente sa classe d'armure de + 1, en raison de la rapidité de mouvement donnée par les bottes (CA 2 devient CA 1, CA 1 devient CA 0, etc.).

Bourse magique de Bucknard : Ressemblant à une bourse en cuir ou un petit sac, cette poche magique est très utile à son possesseur, car chaque matin, elle duplique certaines pièces et parfois même des gemmes. Quand on la trouve, la *bourse* est pleine de pièces. Si elle est totalement vidée et laissée ainsi durant de nombreuses minutes, *sa magie* est perdue. Mais si une pièce de chaque type est laissée à l'intérieur, 26 exemplaires de chaque type autorisé s'y retrouvera le matin suivant. Une *bourse de Bucknard* peut contenir :

	PC	PA	PE	PO	PP	Gemmes*
01-50	--	26	26	26	--	--
51-90	26	--	26	--	26	--
91-00	26	--	26	--	--	26

* Valeur de base des gemmes : 10 po. Elles peuvent augmenter jusqu'à 100 po au maximum.

Une fois que le type de la bourse a été déterminé, ses capacités ne changent pas.

(Cet objet a été créé pour maintenir la saveur du jeu, en produisant une source permanente d'argent sans attirer l'attention vers son possesseur, ni nécessiter la présence d'un coffre.)

Bracelets de défense : Ces objets ressemblent à des bracelets de force. Leur magie donne une classe d'armure effective égale à celle que procurerait le port d'une armure et l'utilisation d'un bouclier. Bien sûr, ils ne servent à rien si une armure est portée; mais fonctionnent en conjonction avec les autres objets de protection magiques. La classe d'armure des *bracelets de défense* est déterminée aléatoirement en comparant le résultat des dés à la table qui suit :

	Classe d'armure
01-05	8
06-15	7
16-35	6
36-50	5
51-70	4
72-85	3
86-00	2

Bracelets de vulnérabilité : Ces objets ressemblent à des *bracelets de défense* et ils fonctionnent comme un type énoncé ci-dessus tant que leur porteur n'est pas férocement attaqué par un ennemi dangereux. A ce moment, les *bracelets* baissent la classe d'armure à 10 et annulent toutes les autres protections magiques et les bonus de dextérité. Ils ne peuvent ensuite être enlevés qu'au moyen d'un *désenvoûtement.*

Brasier de contrôle des élémentals de feu : Cet objet ressemble à un récipient ordinaire destiné à recevoir des charbons ardents, à moins que la magie ne soit détectée. Il permet au magicien d'invoquer un élémental de 12 dés de vie du *Plan Élémentaire du Feu*. Un feu doit y être allumé (il faut, dans la plupart des cas, un round pour accomplir cette tâche). Si on ajoute du soufre, l'élémental gagne + 1 pour chaque dé (2-9 points de vie par dé). Il apparaît dès que le feu est allumé et qu'un mot de commande est prononcé. (voir **MANUEL DES MONSTRES** pour plus de renseignements).

Brasier de fumée soporifique : Cet objet est absolument identique à un *brasier de contrôle des élémentals de feu*. Mais, lorsque le feu est allumé, la combustion entraîne le dégagement d'une énorme quantité de volumes de fumée magique qui forment un nuage de 3 mètres de rayon autour de l'objet. Toutes les créatures qui se trouvent à l'intérieur doivent effectuer un jet de protection contre la magie ou tomber dans un sommeil profond. Au même moment, un élémental de feu de 12 dès de vie apparaît et attaque la créature la plus proche. Les créatures endormies peuvent être réveillées uniquement au moyen d'une *dissipation de la magie* ou d'un *désenvoûtement*.

Broche de bouclier : Cette *broche de protection* ressemble à un joyau en or ou en argent qui, le plus souvent, (90 %) des cas comporte des gemmes, et sert à fermer une cape ou un manteau. Elle a la propriété d'absorber les *projectiles magiques* générés par le sort de magicien du premier niveau, un bâtonnet ou tout autre objet magique. Une *broche* peut absorber jusqu'à 101 points de dégâts infligés par des *projectiles magiques* avant de fondre et devenir inutilisable. Son utilisation est le plus souvent déterminée au moyen d'une *détection de la magie* suivie d'expérimentation.

Coupe de potions multiples : Ce récipient ressemble à une cruche ou une flasque. Il s'agit d'une coupe magique dotée de propriétés alchimiques qui fabrique 2-5 doses de 2-5 potions dont le type est déterminé aléatoirement. Les différentes sortes de potions sont séparées dans la coupe et chaque versement dure 1 round pour 1 dose de potion. Lancez un d4 + 1 pour découvrir le nombre de potions contenues dans la *coupe*. Effectuez un tirage pour chaque potion (il est possible de tirer *tromperie* et *poison*) et notez chaque sorte par ordre d'apparition. Il est possible que la coupe contienne plusieurs fois la même potion. Si le récipient ne contient que 2 potions, il en fournit une de chaque par jour, 3 fois par semaine. S'il en contient 3, il en fournit une de chaque par jour, 2 fois par semaine. S'il en contient 4 ou 5, il en fournit 1 de chaque par semaine. Une fois ouverte, une *coupe de potions multiples* perd graduellement la faculté de produire des potions. Cette diminution de capacité se traduit par la perte permanente d'un type de potion par mois.

Cruche alchimique : Cet objet magique peut verser divers liquides sur commande. La quantité de chaque liquide dépend du liquide en question. La *cruche* peut verser uniquement une sorte de liquide par jour, avec un maximum de 7 utilisations. Le type de liquide et la quantité par versement sont :

eau de mer	72 litres
eau douce	36 litres
bière	18 litres
vinaigre	9 litres
vin	4,5 litres
ammoniaque	1,1 litre
huile	0,5 litre
aqua regia	0,3 litre
alcool	0,15 litre
chlore	0,04 litre
cyanure	0,02 litre

La cruche versant 9 litres par minute, il faut donc 8 rounds pour effectuer un versement d'eau de mer.

Flèche directionnelle : Une *flèche directionnelle* ressemble habituellement à une flèche normale (ou peut-être magique). Ses propriétés magiques la font toutefois fonctionner de la même manière qu'un sort de *localisation d'objets*, lui donnant ainsi le pouvoir de désigner la direction d'un chemin recherché. Une fois par jour, l'objet peut être jeté en l'air, il tombera en pointant dans la direction du chemin souhaité. Ce processus peut être répété à 7 reprises durant les 7 tours suivants. Note : la flèche n'indique que des endroits/chemins recherchés. La requête ne peut se faire que pour l'un des lieux suivants : escaliers (vers le haut ou le bas), passages en pente (vers le haut ou le bas), sortie ou entrée de donjon, cavernes. Elle doit être formulée en distance (plus proche, plus éloigné, plus haut, plus bas) ou en direction (nord, sud, est, ouest, etc).

Jatte d'eau mortelle : Cet objet ressemble à une *jatte de contrôle des élémentals d'eau*, y compris la couleur, les motifs, l'aura magique, etc. Par contre, quand elle est remplie d'eau, le magicien doit réussir un jet de protection contre la magie ou se retrouver réduit à la taille d'une petite fourmi et effectuer un plongeon au centre du récipient. Note : si la jatte est remplie d'eau de mer, le jet de protecion se fait à -2. La victime se noie en 3-8 rounds, à moins que la magie ne soit utilisée pour la sauver. L'individu ne peut être retiré de la *jatte* que par des moyens magiques : *croissance animale*, *agrandissement* ou *souhait majeur* sont les seuls sorts qui libèrent la victime et lui redonnent une taille normale. Une potion de *croissance* versée dans la jatte a le même effet. Une potion *d'eau pure* lui octroie un nouveau jet de protection (une chance que la malédiction magique de l'objet ne fonctionne que temporairement). Si la victime se noie, la mort est permanente, aucune *résurrection* n'est possible et même un *souhait majeur* ne sert à rien.

TRESOR (MAGIE DIVERSE)

Jatte de contrôle des élémentals d'eau : Ce grand récipient est fabriqué à partir de pierre semi-précieuse verte ou bleue, comme la malachite ou le lapis-lazuli. Le jade est quelque fois utilisé. Il fait approximativement 30 cm de diamètre, la moitié en profondeur et est relativement fragile. Quand la jatte est remplie avec de l'eau (douce ou salée) et que certaines paroles sont prononcées, un élémental de 12 dés de vie apparaît. Un round est nécessaire pour prononcer les mots d'invocations. Notez que si le liquide utilisé est de l'eau de mer, l'élémental est plus fort (+ 2 points de vie par dé, avec un maximum de 8 PdV par dé). Le contrôle et les renseignements du même accabit sont fournis dans la partie concernant des élémentals du **MANUEL DES MONSTRES DES RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS**. (cf *Jatte d'eau mortelle*, ci-dessous.)

Livre de l'exaltation suprême : Ce livre saint est sacré pour les clercs d'alignement *bon*. La lecture de cet ouvrage dure une semaine, après laquelle le clerc *bon* gagne 1 point de sagesse et les points d'expérience nécessaires pour le placer exactement au milieu du niveau d'expérience supérieur. Les clercs qui ne sont *ni bons ni mauvais*, perdent 20.000 - 80.000 points d'expérience s'ils consultent cet ouvrage (un total négatif est possible, requérant une *restauration* sans toutefois ramener le niveau en deçà du 1er). Un clerc *mauvais* perd 1 niveau d'expérience complet, descendant au minimum possible du niveau inférieur; il doit en plus effectuer une *expiation* soit magique, soit en offrant 50 % de tout ce qu'il gagne durant 2-5 aventures, perdant également les points d'expérience équivalents, sous peine de ne plus gagner de points d'expérience. Un guerrier qui prend le livre en main ou le lit ne sent rien, mais un *paladin* est à même de reconnaître son caractère *bon*. Un magicien qui le lit perd 1 point d'intelligence, s'il ne réussit pas un jet de protection contre la magie ; en cas de réussite, il perd tout de même 2.000 - 20.000 points d'expérience. Un voleur qui manipule ou étudie ce livre subit 5-30 points de dégâts et doit effectuer un jet de protection contre la magie ou perdre un point de dextérité et avoir de 10 % à 60 % de chances d'abandonner sa carrière de voleur pour devenir un clerc *bon* si sa sagesse est supérieure ou égale à 15. Les assassins qui manipulent ou lisent le *livre de l'exaltation suprême* subissent 5-40 points de dégâts et doivent effectuer un jet de protection contre la magie, faute de quoi ils se suicident. Un moine n'est pas affecté par le livre, pas plus qu'il ne le comprend. Les bardes sont considérés comme des clercs neutres et ne perdent des points d'expérience acquis en tant que *barde*. Notez que, à l'exception des aspects décrits ci-dessus, la couverture et la lecture machinale de ce texte ne le distinguent pas de n'importe quel autre livre, tome, ouvrage, etc. Il doit être étudié en détail. (Ceci s'applique aussi aux autres écrits magiques détaillés ci-après). Une fois ceci fait, le livre se dissipe et disparaît à jamais. Un même PJ ne peut bénéficier d'une deuxième lecture.



Livre des sortilèges infinis : Cet écrit magique confère à son possesseur la faculté de lancer des sorts. A la première lecture, tout personnage incapable de lancer des sorts subit 5-20 points de dégâts et se retrouve *assommé* pour 5-20 tours. Il peut ensuite examiner l'ouvrage sans danger. Le *livre des sortilèges infinis* contient 23-30 (22+ d8) pages. La nature de chaque page doit être déterminée aléatoirement. Utilisez la table suivante :

01-30	page blanche
31-50	sort de clerc
51-60	sort de druide
61-95	sort de magicien
96-00	sort d'illusionniste

Si un sort est inscrit sur une page, tirez un d10 pour toutes les classes (excepté les sorts de magicien pour lesquels il faut tirer un d12) pour déterminer son niveau. Un résultat de 8-10 (ou 10-12) indique qu'il faut tirer un d6 (d8 pour les sorts de magicien) à la place. Une fois ce niveau connu, il faut déterminer le sort de manière uniquement aléatoire. Notez secrètement chaque page du livre et NE RÉVÉLEZ PAS SON CONTENU AU POSSESSEUR DU LIVRE.

Dès qu'une page est tournée, il n'est plus possible de revenir en arrière : on ne feuillette le livre que dans un sens. Lorsque la dernière page est tournée, le livre disparaît. Le propriétaire d'un *livre de sortilèges infinis* peut lancer le sort sur lequel le livre est ouvert, à raison d'une seule fois par jour, sauf sur le sort entre dans ses capacités (en fonction de sa classe et de son niveau), auquel cas il peut le lancer 4 fois par jour grâce aux pouvoirs magiques du livre. Il n'est pas indispensable que le livre soit effectivement entre les mains de son propriétaire pour lui conférer cette faculté. Par conséquent, il peut le ranger dans un lieu sûr, aventure et toujours lancer des sorts. Chaque fois qu'un sort est jeté il existe une possibilité pour que l'énergie liée à son utilisation fasse tourner magiquement la page (malgré *toutes* les précautions). Le propriétaire en aura connaissance et même y trouvera un avantage en ayant accès à un nouveau sort. Les probabilités pour qu'une page tourne sont les suivantes :

lanceur de sort employant un sort utilisable par sa classe et/ou son niveau	10 %
lanceur de sort utilisant un sort qui est étranger à sa classe et/ou son niveau	20 %
personnage incapable de lancer des sorts utilisant un sort de clerc	25 %
personnage incapable de lancer des sorts utilisant un sort de magicien	30 %

Traitez l'utilisation des sorts comme dans le cas d'un parchemin, en ce qui concerne le temps d'incantation, les chances d'échec, etc.

Livre des viles ténèbres : Cet ouvrage, qui recèle un *mal* ineffable, est le livre de chevet des clercs de cet alignement. L'assimilation complète du contenu requiert une semaine de lecture. Le clerc mauvais gagne ensuite un point de sagesse et les points d'expérience suffisants pour se retrouver exactement au milieu du niveau supérieur. Les clercs qui le lisent et ne sont, ni *bon*, ni *mauvais*, perdent de 30.000 à 120.000 points d'expérience ou deviennent mauvais sans obtenir les avantages de l'ouvrage (une chance sur deux pour chaque éventualité).

Les clercs *bons* qui étudient les pages du *livre de viles ténèbres* doivent réussir un jet de protection contre le poison ou *mourir*. S'ils ne meurent pas, ils doivent effectuer un jet de protection contre la magie ou *devenir fous* de manière permenente. Dans le dernier cas, et même si le jet est réussi, le clerc perd 250.000 points d'expérience, moins 10.000 pour chaque point de sagesse. Un autre personnage d'alignement *bon* subit 5-30 points de dégâts en le manipulant et, s'il regarde à l'intérieur, il y a 80 % de chances qu'une *sorcière des ténèbres* (q.v.) apparaisse la nuit suivante et attaque. Les personnages *neutres* (excepté neutre-mauvais) subissent 5-20 points de dégâts en manipulant le livre. Sa lecture les oblige à effectuer un jet de protection contre le poison ou devenir *mauvais* et se mettre immédiatement à la recherche d'un clerc mauvais pour confirmer leur nouvel alignement. (C.f. *Livre de l'exaltation suprême* pour les autres points de détails.)

Sac à malices : Comme précédemment, un *sac à malices* ressemble à un sac de taille normale et tout examen visuel (ou autre) n'apporte pas la moindre indication quant à son contenu. Par contre, si un individu plonge la main à l'intérieur, il sentira un petit objet en fourrure. S'il le sort et le jette à une distance allant entre 30 cm et 6 mètres, la chose en question gonfle pour se transformer en l'un des animaux suivants qui obéira et combattra pour l'individu qui l'a fait vivre jusqu'à la fin du combat en cours. Les animaux à l'intérieur du *sac à malices* varient selon la sorte de sac trouvé. Lancez un d10 pour la déterminer :

Type 1-5

Dé	Animal	CA	Dés de vie	Points de vie	Dégâts par attaque
1	Belette	6	½	2	1
2	Putois	9	½	2	Musk
3	Castor	4	1 + 2	7	1-2/1-2/1-3
4	Loup	7	2 + 2	12	2-5
5	Lynx géant	6	2 + 2	12	1-2/1-2/1-4 — 1-3/1-3
6	Glouton	5	3	15	1-4/1-4/2-5 + musk
7	Sanglier	7	3 + 3	18	3-12
8	Cerf géant	7	5	25	4-16 ou 1-4/1-4

Type 6-8

Dé	Animal	CA	Dés de vie	Points de vie	Dégâts par attaque
1	Rat	7	½	2	1
2	Hibou	7	½	3	1-3/1-3
3	Chien	7	1 + 1	6	1-4
4	Chèvre	7	1 + 1	8	1-6
5	Bélier	6	2	10	2-5
6	Taureau	7	4	20	1-6/1-6
7	Ours	6	5 + 5	30	1-6/1-6/1-8 — 2-12
8	Lion	5/6	5 + 2	28	1-4/1-4/1-10 — 2-7/2-7

Type 9-0

Dé	Animal	CA	Dés de vie	Points de vie	Dégâts par attaque
1	Chacal	7	½	2	1-2
2	Aigle	7	1	5	1-2/1-2/1
3	Babouin	7	1 + 1	6	1-4
4	Autruche	7	3	15	1-4 ou 2-8
5	Léopard	6	3 + 2	17	1-3/1-3/1-6 — 1-4/1-4
6	Jaguar	6	4 + 2	21	1-3/1-3/1-8 — 2-5/2-5
7	Buffle	7	5	25	1-8/1-8
8	Tigre	6	5 + 5	30	2-5/2-5/1-10 — 2-8/2-8

Il n'est possible de retirer qu'une seule créature a la fois. Elle est la seule à exister jusqu'à ce qu'elle soit tuée, ou qu'un tour se passe et qu'elle soit forcée de rentrer à nouveau dans le *sac*. Un autre animal peut alors apparaître éventuellement identique à celui qui en a été tiré précédemment. Notez qu'un seul tirage est effectué pour déterminer le type de *sac*, mais que l'espèce de la créature est tirée chaque fois qu'un animal est tiré hors de l'objet. Un maximum de 10 créatures peuvent être tirées d'un *sac à malices* chaque semaine.

Sac de contenance : Comme n'importe quel autre sac magique, celui-ci ressemble à un simple sac en tissu de 60 cm x 1,2 m. Le *sac de contenance* s'ouvre sur un espace non-dimensionnel, et l'intérieur dépasse de loin ses dimensions extérieures. Quel que soit ce qui s'y trouve, le *sac de contenance* pèse toujours le même poids. Ce poids, le poids et le volume de ce qu'il peut contenir, dépendent de sa qualité comme indiqué ci-dessous :

Dé	Poids	Limite de poids	Limite de volume
01-30	7,5 kg	125 kg	0,8 m^3
31-70	7,5 kg	250 kg	2 m^3
71-90	17,5 kg	500 kg	4 m^3
91-00	30 kg	750 kg	7 m^3

S'il est trop chargé, ou si des objets pointus ou tranchants sont placés à l'intérieur, le sac se déchire. Il devient inutilisable et tout son contenu est perdu pour toujours dans les profondeurs insondables du néant.

Sac dévoreur : Ce sac ressemble à un sac ordinaire, paraissant peut-être vide ou bien contenant des *haricots*. Toutefois, ce sac est un appât employé par une créature extra-dimensionnelle. Il s'agit de l'un des orifices dont elle se sert pour se nourrir. Toute substance de nature animale ou végétale est susceptible d'être "avalée" si elle est glissée dans le sac. Le *sac dévoreur* a 90 % de chances d'ignorer les premières intrusions, mais chaque fois qu'il sent de la chair vivante, à l'intérieur il existe 60 % de chances pour qu'il se referme et tente d'attirer la victime toute entière dans le sac 75 % de chances de réussite, moins les ajustements de force aux dégâts (chaque + 1 équivaut à − 5 %). Ainsi, un personnage avec 18 de force (+ 2 aux dégâts) n'a que 65 % de chances de se retrouver aspiré dans le sac, alors qu'un personnage avec 5 de force (− 1 aux dégâts) en a 80 %. Le sac irradie la magie. Sa contenance est égale à 0,8 m3. Il agit comme un *sac de contenance* (capacité normale) mais, à chaque tour, il existe 5 % de chances cumulables pour "avaler" ce qu'il contient et le "recracher" dans un point de "non-espace". Les créatures attirées à l'intérieur sont consommées en 7 segments, mangées et disparues à jamais.

Sac de haricots : Ce sac, en toile grossière, mesure 60 cm de large et de 1,2 mètre de haut (la taille de n'importe quel autre sac). Quand on l'ouvre et que l'on regarde à l'intérieur, le personnage s'aperçoit qu'il contient plusieurs objets gros comme des cailloux. Si ce contenu est déversé du sac, chaque objet explose, infligeant 5-20 points de dégâts à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 mètres de l'impact (un jet de protection réussi n'octroie que la moitié des dégâts). Pour les retirer du sac en toute sécurité, il faut prendre les *haricots* avec la main. La télékinésie ne fonctionne pas, et il est impossible d'avoir recours à n'importe quel autre objet ou outil sans les faire exploser. Ces haricots doivent être plantés en terre et arrosés. Ils donneront l'un après l'autre une créature ou un objet. Il est suggéré que le nombre de haricots varie entre 3 et 12, et que seuls 1 ou 2 soient bénéfiques (les autres étant des monstres ou des choses inutiles). Par exemple :

- \# 1 3 criards poussent et commencent à hurler
- \# 2 une *tempête de glace* frappe l'endroit
- \# 3 un framboisier empoisonné avec des stolons animés pousse mais chacun de ses fruits (5-20) est une gemme de 100 à 500 po de valeur de base (ou peut-être uniquement de la verroterie)
- \# 4 un trou s'ouvre dans le sol; un ver pourpre peut se trouver en dessous, ou un anneau d'invocation de djinn...
- \# 5 des volutes de fumée et des nuages de gaz recouvrent l'endroit (dans un rayon de 15 mètres) durant 5 tours et toutes les créatures qui s'y trouvent sont incapables de voir. Elles restent aveuglées durant 1-6 rounds après être sorties de cette zone
- \# 6 une wyvern grandit instantanément et attaque (son dard est un *javelot perceur*)
- \# 7 du gaz empoisonné se répend lentement, formant un nuage de 6 mètres de rayon qui persiste durant un tour. Pendant ce temps, il peut éventuellement transformer la terre au centre en *poudre magique* (*apparition, disparition, toux et éternuements...*)

Réflexion, imagination et jugement sont nécessaires pour mettre cet objet en scène.

Sac de transmutation : Ce sac magique ressemble à un *sac de contenance* de l'une des 4 sortes précédentes. Il fonctionne parfaitement durant 2-5 usages (ou plus s'ils ont lieu en l'espace de quelques jours). Par contre, à un moment, le champ magique va évoluer et tous les métaux précieux et les gemmes placés dans le sac seront transformés en métaux et en pierres sans aucune valeur. Lorsque'on le vide, le sac éclate pour dévaser métaux et pierres transmutés. Une fois que les effets de transmutation ont tous les objets magiques placés dans le sac (sauf les reliques) deviennent ordinaires (en plomb, en verre ou en bois selon les cas) sans jet de protection.

TABLE (III.E.) 2.

Boule de cristal : Moyen de localisation le plus courant, il s'agit d'un sphère de cristal de 15 cm de diamètre. Un magicien peut utiliser l'objet pour voir effectivement à n'importe quelle distance et même dans les autres plans d'existence. L'utilisateur d'une *boule de cristal* doit connaître le sujet qu'il cherche à voir. Cette connaissance peut être personnelle, ou encore se traduire par la possession d'un objet lui appartenant, une reproduction de l'objet ou une série de renseignements. Cette connaissance est le paramètre déterminant des chances de succès de la localisation, et non la distance :

Sujet	Chances de localisations*
bien connu personnellement	100 %
peu connu personnellement	85 %
décrit ou reproduction	50 %
partie en possession	50 %
vêtement en possession	25 %
série de renseignements précis	25 %
série de renseignements imprécis	20 %
sur un autre plan	-25 %

* excepté si le sujet est protégé par magie ou psi.

La chance de localisation détermine aussi la durée maximale d'observation possible pour le magicien, à la fois en ce qui concerne la durée de la période et sa fréquence :

Chances de localisation*	Période d'observation et fréquence	
100 % ou plus	1 heure	3 fois par jour
99 % à 90 %	½ heure	3 fois par jour
89 % à 75 %	½ heure	2 fois par jour
74 % à 50 %	½ heure	1 fois par jour
49 % à 25 %	¼ heure	1 fois par jour
24 % ou moins	⅙ heure	1 fois par jour

* excepté si le sujet est protégé par magie ou psi.

Une observation plus longue ou plus fréquente oblige le magicien à effectuer un jet de protection contre la magie à chaque round. En cas d'échec, le personnage perd 1 point d'intelligence de manière permanente, et le rend, de plus, *fou* jusqu'à l'application d'un sort de *guérison*.

Certians sorts lances sur l'utilisateur d'une *boule de cristal* peuvent augmenter ses pouvoirs. Il s'agit de : *compréhension des langues, lecture de la magie, infravision, langues.* Deux sorts peuvent être lancés *au travaers d'une boule de cristal* avec 5 % de chances par niveau du magicien de fonctionner correctement : *détection de la magie, détection du bien/mal.*

Certaines *boules de cristal* possèdent des pouvoirs supplémentaires. Pour les déterminer, consultez la table ci-dessous :

01-50	boule de cristal
51-75	boule de cristal avec *clairaudience*
76-90	boule de cristal avec *ESP*
91-00	boule de cristal avec *télépathie**

* uniquement pour la communication.

Les fonctions équivalentes à des sorts se font au 10ème niveau.

Seules les créatures possédant une intelligence supérieure ou égale à 12 peuvent remarquer qu'elles sont observées. Les probabilités de base dépendent de la classe :

TRESOR (MAGIE DIVERSE)

Guerrier	2 %	Voleur	6 %
Paladin	6 %	Assassin	5 %
Ranger	4 %	Moine	1 %
		Barde	3 %

Pour chaque facteur d'intelligence supérieur à 12, la créature possède une chance cumulative supplémentaire, progressant arithmétiquement et commençant à 1 % (1 %, 3 %, 6 %, 10 %,15 %,21 %, à 13, 14, 15, 16, 17, et 18 d'intelligence). Ces créatures possèdent aussi 1 % de chances par niveau de détecter l'observation. Prenez les monstres en compte dans la classe la plus appropriée.

Vérifiez à chaque round d'observation ; si le pourcentage est inférieur, le sujet est conscient d'être observé. Si un lanceur de sort (clerc, druide, magicien ou illusionniste) est observé, utilisez la table de **DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ** à la place des pourcentages précédents pour déterminer si l'observation est détectée, en tirant à chaque round. Une *dissipation de la magie* neutralise les pouvoirs de la *boule de cristal* pour une journée. Les protections diverses contre les observations à l'aide d'une *boule de cristal* laissent l'objet brumeux et l'empêchent de fonctionner.

(*Note :* Vous pouvez autoriser les objets de recherche et de localisation pour les druides et les clercs : les bassins d'eau et les miroirs sont conseillés. Faites-les fonctionner comme des *boules de cristal* ordinaire.)

Boule de cristal hypnotisante : Cet objet maudit est identique à une *boule de cristal* ordinaire. Il irradie la magie mais pas le mal, si l'un ou l'autre sont détectés. Tout magicien qui tente de l'utiliser devient hypnotisé et une *suggestion* télépathique est implantée dans son esprit. L'utilisateur de l'objet croit qu'il a vu le sujet désiré mais, en fait, il est partiellement sous l'influence d'un puissant magicien, d'une liche, ou même d'une puissance ou d'une créature d'un autre plan. Chaque utilisation supplémentaire accroît la dépendance de l'utilisateur de la *boule de cristal*, soit comme serviteur, jouet ou possession de l'être en question. En tant qu'arbitre, vous devez décider si cette dépendance se fait graduellement ou brusquement selon l'environnement et les circonstances relatives à la découverte de cette *boule de cristal* et aux personnages qui l'ont trouvée.

Bouteille d'effrit : Cet objet est, le plus souvent, fabriqué en étain ou en bronze, avec un bouchon de plomb portant des sceaux spéciaux. Il n'est pas rare qu'un filet de fumée s'en échappe. Il existe 10 % de chances que l'effrit soit fou et attaque dès qu'il est libéré. Il y a aussi 10 % de chances que l'effrit de la bouteille exauce seulement 3 *souhaits*. Toutefois, lors des 80 % de chances restantes, l'habitant de la bouteille servira normalement (voir **MANUEL DES MONSTRES**). Lors de l'ouverture, l'effrit s'échappe de la bouteille en 1 segment.

Bouteille de fumée infinie : Cette urne de métal est identique à une *bouteille d'effrit*. Elle ne produit par contre, que de la fumée. La quantité de fumée est très importante si le bouchon est enlevé, allant jusqu'à obscurcir complètement la vision dans un volume de 14.000 m^3 en un seul round. La bouteille, si elle n'est pas rebouchée, remplit alors 280 m3 par round supplémentaire jusqu'à ce que 3.360 m^3 d'atmosphère soient noyés sous les brumes. Ce volume ne change pas jusqu'à ce que la *bouteille* soit fermée. Elle ne peut être ouverte que si on connait le mot de commande.

Cape de déplacement : Cet objer ressemble à une cape normale mais, quand il est porté par un personnage, ses propriétés magiques opèrent une distortion du spectre lumineux. Ce *déplacement* des ondes lumineuses fait apparaître le porteur à une distance variant entre 30 et 60 cm de l'endroit où il se trouve effectivement. Toute attaque par projectile ou au corps à corps qui est dirigée contre le porteur le manque automatiquement la première fois*. Ensuite, la cape offre une protection de + 2 : amélioration de la classe d'armure de 2 points, ainsi qu'un ajustement de +2 aux jets de protection contre les attaques dirigées contre le porteur (comme les *sorts*, les regards, les souffles et les crachats, etc. qui visent le porteur de la *cape de déplacement*). Notez que 75 % des *capes* sont taillées pour les humains ou les elfes (personnes mesurant entre 1,5 et 1,8 mètre), et seuls les 25 % restants sont destinés aux personnes plus petites (petite-gens, gnomes, nains).

* Ceci peut s'appliquer à la première attaque de plusieurs adversaires *uniquement* si le second assaillant et les autres se trouvaient dans l'incapacité d'observer l'échec du premier coup dû au *déplacement* initial.

Cape elfique : Une *cape elfique* est de couleur gris neutre et indifférentiable d'une autre cape ordinaire de la même couleur. Par contre, quand on la porte et que le capuchon est rabattu sur la tête, elle permet au porteur d'être quasiment invisible, car elle possède un pouvoir équivalent à celui d'un caméléon. En extérieurs, le porteur est quasiment invisible dans un environnement naturel, presque autant dans les autres situations. Notez que le porteur est facilement visible s'il se déplace de manière brutale ou hâtive et ce quel que soit l'environnement. Le facteur d'invisibilité est le suivant :

Extérieurs, environnement naturel	
végétation importante	100 %
végétation réduite	99 %
prairie	95 %
Extérieurs, autres	
terrain rocheux	98 %
construction	90 %
salle fortement illuminée	50 %
Souterrains	
illumination de torche/lanterne	95 %
infravision	90 %
lumière/lumière perpétuelle	50 %

90 % de ces capes sont de taille humaine ou elfique. Les 10 % restantes sont destinées aux personnes plus petites (1,2 mètre environ).

Cape empoisonnée : Cette cape particulière est le plus souvent faite en laine, bien qu'il arrive que'elle soit en cuir. Elle peut être manipulée sans danger et irradie la magie. Un *contre-poison* ne l'affecte pas. Dès qu'une cape empoisonnée est effectivement portée, le porteur tombe raide mort. La *cape* peut être otée uniquement au moyen d'un *désenvoûtement*, qui en détruit les propriétés magiques. Si un *contre-poison* est lancé ensuite, la personne peut ensuite être rappelée à la vie grâce aux sorts de *résurrection* ou de *rappel à la vie*, mais le jet de résurrection s'effectue à -10 % en raison de la virulence du poison.

Cape de protection : Les différentes formes de cet objet merveilleux ressemblent toutes à des vêtements ordinaires, faits de cuir ou de tissus. Chacune d'elles améliore la classe d'armure et lesjets de protection de son porteur. Ainsi, une *cape* + 1 rend une CA 10 (aucune armure) CA 9 et ajoute + 1 aux jets de protection. Pour déterminer la puissance d'une cape, utilisez la table suivante :

01-35	cape + 1
36-65	cape + 2
66-85	cape + 3
86-94	cape + 4
96-00	cape + 5

Notez que cet objet peut être utilisé avec d'autres ou portéavec une armure de cuir. Il ne peut fonctionner en conjonction avec une armure magique (quelle qu'elle soit), ni aucune armure ordinaire autre que celle de cuir, ou encore un bouclier.

Cape de la raie manta : Cette cape semble faite de cuir. Quand elle est portée, elle fonctionne comme une cape ordinaire jusqu'au moment où le porteur pénètre dans l'eau de mer. La *cape* adhère alors au corps de l'individu et il ressemble quaiment (90 %) à une raie manta. Il est capable de respirer sous l'eau et de se déplacer comme une raie manta : 18", voir le **MANUEL DES MONSTRES**. Il possède également une classe d'armure de 6 au minimum, celle d'une raye manta et toutes les autres protections magiques ou armures magiques améliorent cette classe de base. Bien que la *cape* ne permette pas à son porteur de mordre comme le fait une raie manta, le vêtement possède une queue qu'il peut utiliser pour attaquer les adversaires se trouvant derrière lui (les dégâts infligés sont égaux à 1-6 points et il est impossible d'étourdir). Ce mode d'attaque peut être utilisé en plus des autres, car le porteur peut dégager ses bras des "ailes" de la *cape* sans diminuer sa vitesse de déplacement s'il le désire.

Carafe d'eau infinie : Ce flacon a une apparence ordinaire, mais il irradie la magie en cas de *détection*. La *carafe* possède un bouchon et, si celui-ci est retiré et les paroles correctes prononcées, elle versera un jet d'eau, douce ou salée selon les désirs du possesseur. Il existe des mots de commande différents pour choisir le type de l'eau et son débit. Le débit peut varier de la manière suivante :

jet : 3,8 litres par round
fontaine : jet de 1,5 mètre de long, 19 litres par round
geyser : jet de 6 mètres de long, 114 litres par round

Cette dernièere forme entraîne une considérable pression vers l'arrière. Le porteur doit être solidement installé, sans quoi il est renversé. La force du geyser est suffisante pour tuer des petits animaux et des insectes (taupes, souris, petites chauve-souris, etc). Le mot de commande doit être prononcé pour arrêter le processus.

Carillon d'ouverture : Un *carillon d'ouverture* est un tube creux de mithril long de 30 cm. Quand on le frappe, il émet des vibrations magiques qui entraînent l'ouverture des serrures. Il fonctionne aussi sur les couvercles, les portes, les valves et les portails. L'objet est efficace sur les barres ordi-

TRESOR (MAGIE DIVERSE)

naires, les chaînes, les fers, les verrous, etc. Il détruit aussi la magie d'un sort de *fermeture*, voire même celle d'un *verrou magique* lancé par un magicien dont le niveau est inférieur au 15ème. Le *carillon* doit être pointé vers l'endroit où se trouve l'objet ou la porte à ouvrir. On le frappe ensuite et un son cristallin en émane (qui peut attirer des monstres). Il faut un round pour que s'accomplisse l'une des fonctions de l'objet (une serrure ou une porte secrète ouverte, des menottes déverrouillées, le couvercle d'un coffre soulevé, etc.) Notez que si un coffre est enchaîné, fermé, cadenassé et protégé par un *verrou de sorcier*, il faudra autant d'utilisation du *carillon* pour l'ouvrir (4 dans ce cas). Un sort de *silence* annule le pouvoir de l'objet. Le *carillon* possède 20-80 charges (2d4 x 10) avant de se fendiller et devenir inutile.

Carillon des repas : Cet objet est identique à un *carillon d'ouverture*. Quand on le frappe, toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres ressentent immédiatement les affres d'une faim intense. Les personnages se précipitent sur leurs rations, en ignorant tout le reste, allant jusqu'à lâcher ce qu'ils tiennent en main pour manger. Les créatures ne possédant de source de nourriture immédiatement disponible se ruent vers l'endroit où le *carillon* a résonné et attaquent ceux qui s'y trouvent pour les tuer et les dévorer. Toutes les créatures doivent manger au moins durant un round et peuvent ensuite effectuer un jet de protection contre la magie à chaque round jusqu'à la réussite, impliquant qu'elles sont rassasiées. Note : il est recommandé que le *carillon des repas* fonctionne comme un *carillon d'ouverture* durant plusieurs rounds avant que la malédiction ne se déclenche.

Cartes merveilleuses : Un *jeu de cartes merveilleuses* (bénéfiques et maléfiques) est souvent trouvé dans une boîte ou une bourse de cuir. Chaque jeu contient un nombre de plaques fines ou de cartes. Chacune d'elles est gravée et/ou couverte de glyphes, de caractères et de runes magiques. Dès que l'une de ces *cartes* est tirée du jeu, sa magie s'applique sur la créature responsable de ce geste, pour le meilleur ou pour le pire. Un personnage ayant obtenu un *jeu de cartes merveilleuses* peut annoncer s'il tirera 1, 2, 3, ou même 4 cartes. Le nombre *doit* être annoncé avant le tirage de la première. Notez que si le *bouffon* est tiré, le personnage peut choisir de tirer deux cartes supplémentaires. Chaque fois qu'une carte est tirée, elle est replacée dans le jeu, sauf s'il s'agit du *bouffon* ou du *fou* (auquel cas, elle est placée à côté du jeu). Un jeu contient 13 ou 22 cartes (75 % / 25 % de chances). Les plaques supplémentaires dans un jeu de 22 sont celles marquées d'une astérisque (*) devant leur nom. Pour simuler les cartes, vous pouvez utiliser un jeu ordinaire comme indiqué :

Soleil (roi de carreau)	Vous gagnez un objet magique divers mineur (bénéfique) et 50 000 xp
Lune (dame de carreau)	Vous possédez 1-4 *souhaits majeurs*
Etoile (valet de carreau)	Vous gagnez immédiatement 2 points dans votre caractéristique principale
*Comète (2 de carreau)	Si vous triomphez du prochain monstre, vous gagnez un niveau
Trône (roi de cœur)	Vous gagnez un charisme de 18 et un petit château
Clé (dame de cœur)	Vous gagnez une carte de trésor et une arme magique
Chevalier (valet de cœur)	Vous gagnez les services d'un guerrier 4ème niveau
*Gemme (2 de cœur)	Choisissez entre 20 joyaux et 50 gemmes
VIDE (roi de trêfle)	Votre corps fonctionne, mais votre âme est emprisonnée quelque part
Flammes (dame de trêfle)	Inimitié entre vous et un diable
Crâne (valet de trêfle)	Triomphez de la Mort ou soyez détruit à jamais
*Griffes (2 de trêfle)	Tous vos objets magiques vous sont retirés
Ruine (roi de pique)	Vous perdez immédiatement tout votre argent et toutes vos propriétés véritables
Euryale (dame de pique)	Moins trois à tous vos jets de protection contre la pétrification
Brigand (valet de pique)	Un de vos compagnons d'armes se retourne contre vous
*Balance (2 de pique)	Changez d'alignement ou soyez jugé
Bouffon (joker rouge)	Gagnez 10000 xp ou tirez deux cartes supplémentaires dans le jeu
*Fou (joker noir)	Vous perdez 10000 xp; tirez à nouveau
*Vizir (as de carreau)	Vous connaîtrez la réponse à votre prochain dilemme
*Idiot (as de trêfle)	Perdez 1-4 points d'intelligence, vous pouvez tirer à nouveau
*Destin (as de cœur)	Evitez une situation de votre choix... une fois.
***DONJON** (as de pique)	Vous êtes *emprisonné*

Après avoir tiré la dernière carte possible, ou dès le tirage d'une des cartes écrites en **caractères gras** (**VIDE**, **DONJON**) le *jeu disparaît. Les cartes sont expliquées ci-dessous :*

Soleil : tirez sur la TABLE DES OBJETS MAGIQUES DIVERS (III.E. 1.-5.) jusqu'à ce que vous obteniez un objet utile (autre que les reliques). Le joueur gagne les points d'expérience équivalents.

Lune : La meilleure représentation est une pierre de lune avec autant de lueurs à l'intérieur que de souhaits majeurs. Ces *souhaits* sont équivalents à ceux fournis par le sort de magicien du 9ème niveau (q.v.) et doivent être utilisés en un nombre de tours égal au nombre reçu.

Etoile : Si les deux points devaient amener le personnage à 19, utilisez-en un ou même les deux pour les autres caractéristiques dans l'ordre suivant : constitution, charisme, sagesse, destérité, intelligence, force.

Comète : Le joueur doit triompher tout seul du prochain monstre hostile (qu'il soit seul ou qu'il s'agisse d'un groupe) ou le bénéfice est perdu. S'il réussit, le personnage se retrouve au milieu du niveau d'expérience supérieur.

Trône : Si le charisme du personnage est déjà égal à 18, il gagne + 25 % aux réactions lors des rencontres et à la loyauté. Il devient un chef aux yeux des gens. Le château ainsi trouvé est toujours près d'une forteresse si le personnage en possède déjà une.

Clé : Déterminez la carte de trésor avec un ajustement de + 20 %. L'arme qui l'accompagne doit être utilisable par le personnage. C'est pourquoi vous utiliserez les tables pour les EPEES (III.G.), pour les ARMES DIVERSES (III.H.), et les BAGUETTES, etc (III.D.) en fonction des circonstances.

Chevalier : Le héros joint au personnage en tant que compagnon d'armes et le sert loyalement jusqu'à la mort. Il a un bonus de + 1 par dé de (18 maximum) pour la détermination de ses caractéristiques.

Gemme : Cette carte indique la richesse. Les joyaux sont tous en or incrustés de gemmes. Les gemmes ont une valeur de base de 1000 po. Le personnage gagne aussi les points d'expérience équivalents, mais jamais de quoi monter de plus de 1 niveau.

VIDE : Cette carte noire entraîne une catastrophe immédiate. Les fonctions corporelles du personnage sont maintenues, il parle comme un automate mais sa psyche est enfermée quelque part dans une prison, dans un objet sur une planète éloignée ou un autre plan, peut-être en possession d'un démon. Un *souhait majeur* ne ramène pas le personnage, mais le plan qui sert de prison peut être révélé.

Flammes : Forte colère, jalousie, envie sont quelques unes des motivations possibles pour cette inimitié. Le diable est le plus souvent un *diable majeur*, voire même un *archi-diable*. Cette inimitié ne peut connaître de conclusion, à moins que ne meure le personnge ou le diable.

Crâne : Une Mort mineure apparaît (CA – 4; 33 points de "vie", frappant avec une faux infligeant 2-16 points de dégâts, ne manquant jamais son coup, frappant toujours la première dans un round), et le personnage doit la combattre seul (si d'autres l'aident, ils se trouvent chacun face à une Mort. Si le personnage est tué, il disparaît *pour toujours*. Considérez la Mort comme un mort-vivant en ce qui concerne les sorts. Le feu et le froid ne l'affectent pas, pas plus que l'électricité.

Griffes : Quand cette carte est tirée, tout objet magique possédé par le personnage est *perdu* de manière irrévocable. L'effet est instantané.

Ruine : Comme son nom le sous-entend, tout l'argent jusqu'à la dernière pièce (ainsi que gemmes, joyaux et tous les objets précieux et d'art) et les propriétés réelles (constructions, terres, etc) sont perdues à jamais quand cette carte est tirée.

Euryale : Le visage ressemblant à celui d'une méduse prononce une malédiction que seuls la carte du Destin ou un être de nature divine peut lever. Le – 3 est permanent dans tous les autres cas.

Brigand : Quand cette carte est tirée, un des compagnons d'armes du personnages devient fou à lier et totalement hostile. Si il n'en possède

TRESOR (MAGIE DIVERSE)

pas, l'opposition se fait entre lui et une personnalité très puissante (communauté ou religieuse). Cette haine reste secrète jusqu'au moment où les temps sont mûrs pour que les hostilités éclatent.

Balance : Le personnage est évolué et pèse sur la "balance". Il doit changer son comportement et appliquer son nouvel alignement de manière radicale (bien-mal, loi-chaos, neutre-non-neutre). L'échec entraîne le jugement, et s'il y a eu une déviation substantielle, il est détruit de manière permanente.

Bouffon : Cette carte est souvent plus bénéfique quand les points d'expérience sont acceptés. Elle est *toujours* mise de côté après un tirage, contrairement aux autres (excepté le *fou*).

Fou : La perte et le nouveau tirage sont obligatoires!

Vizir : Cette carte permet à celui qui l'a tirée de faire appel à une sagesse surnaturelle pour résoudre tout problème unique ou répondre intégralement à une question quand le personnage le demande. Le fait que l'information ainsi acquise soit utilisable ou non est un autre problème.

Idiot : Comme indiqué, son contenu de débilité entraîne la perte immédiate de 1-4 (d4) points d'intelligence. Ces points sont perdus et ne peuvent être regagnés (mais peuvent être restaurés par d'autres moyens). Le tirage supplémentaire est optionnel.

Destin : Cette carte permet au personnage d'éviter même un effet instantané, s'il le désire, car la trame de la réalité est démêlée et retissée, pour ainsi dire. Notez que cela ne permet pas à quelque chose d'arriver, mais seulement de ne *pas avoir lieu*. Ce renversement ne concerne que le personnage et le reste du groupe doit subir la confrontation.

DONJON : Cette carte signifie *l'emprisonnement*, par sort ou par une créature quelconque, au choix. Tout l'équipement et les sorts du personnage lui sont retirés dans tous les cas.

Chandelle d'invocation : Les *chandelles d'invocation* sont spécialement *bénites* et *consacrées*. Elles sont dédiées au panthéon des dieux de l'un des neuf alignements. Une telle chandelle n'est pas différente d'une autre mais irradie la magie si une détection est effectuée, ainsi que le *bien* ou le *mal* (dans le cas des alignements correspondants). Si un individu allume la chandelle, celle-ci génère une aura qui lui est favorable, à condition que les alignements correspondent. Si un clerc du même alignement l'allume, la chandelle augmente temporairement son niveau d'expérience de 2, lui permettant de lancer des sorts supplémentaires et même des sorts qui lui sont normalement inaccessibles comme s'il était d'un niveau supérieur, mais uniquement tant que la mèche brûle. Une chandelle allumée permet aussi d'ouvrir un *seuil*, la créature qui l'utilise étant de l'alignement que la *chandelle*, mais la consumation est alors totale et immédiate. Une chandelle brûle durant 4 heures. Il est possible de l'éteindre comme une bougie ordinaire et de la placer dans une lanterne ou de la protéger des courants d'air ou de toute autre chose qui pourrait souffler la flamme sans affecter ses propriétés magiques.

Cube de force : Objet de la taille d'un gros dé (environ 2 cm d'arrête), le *cube de force* permet à son possesseur de créer un *mur de force* de 1" de côté autour de sa personne. Cet écran cubique est imperméable aux attaques mentionées sur la table ci-dessous. Le *cube* possède 36 charges et son énergie est restaurée tous les jours. Le porteur appuie sur une face du *cube* pour activer/désactiver le champ de force :

Face du cube	Coût en charges par tour/déplacement	Effet
un	1/1"	repousse les gaz, le vent, ...
deux	2/8"	repousse la matière non-vivante
trois	3/6"	repousse la matière vivante
quatre	4/4"	repousse la magie
cinq	6/3"	repousse tout
six	0/normal	désactive

Quand le champ de force est activé, les formes d'attaque suivantes coûtent des charges supplémentaires pour maintenir le *mur* en place. Notez que ces sorts ne peuvent être jetés de l'intérieur ou de l'extérieur du cube :

projectile de catapulte ou équivalent	1	*colonne de feu*	3
projectiles normaux très chauds	2	*éclair*	4
trompe de destruction	6	*nuée de météores*	8
boule de feu à retardement	3	*passe-murailles*	3
désintégration	6	*porte de phase*	5
boule de feu	3	*jet de prismatique*	7
tempête de feu	3	*mur de feu*	2

Le *cube de force* peut être en n'importe quel métal résistant en ivoir ou en os.

Cube de résistance au froid : Cet objet ressemble à un *cube de force*. Quand le *cube* est activé, il clot une surface de 1" de côté et la température à l'intérieur est toujours égale à 20° C. Le champ absorbe aussi toutes les attaques à base de froid (*cône de froid, tempête de glace*, et même le souffle d'un dragon blanc). Par contre, si le champ subit plus de 50 points de dégâts de froid en 1 tour (10 rounds), il disparaît et ne peut être recréé avant une heure. S'il reçoit plus de 100 points en un tour, le *cube* est détruit. Note : les températures extérieures à – 20° C infligent effectivement 2 points de dégâts pour chaque fonction de – 5° C. Ainsi, le *cube* est à – 2 entre – 21° et – 25° C – 4 entre – 26° et – 30° C, etc. A – 40°, le cube ne peut supporter que 42 points de dégâts.

Encensoir de contrôle des élémentals d'air : Ce récipient perforé en or ressemble aux encensoirs ordinaires dans les lieux de culte. S'il est rempli d'encens et allumé, un seul mot de commande permet d'invoquer un élémental d'air de 12 dés de vie, qui apparaît le round suivant. Si de l'*encens de méditation* brûle dans ce récipient large de 15 cm de haut du double, l'élémental d'air aura + 3 sur chacun de ses dés de vie, et obéira *volontiers* aux ordres de son invocateur. Notez que si l'*encensoir* est éteint, l'élémental reste et se retourne contre celui qui l'a appelé. (Voir *Élémental* dans le **MANUEL DES MONSTRES**.)

Encensoir d'invocation des élémentals d'air hostiles : Cet encensoir ressemble en tous points aux autres, magiques ou normaux. Il est maudit de manière à invoquer de 1 à 4 élémentals d'air hostiles lorsqu'il est rempli d'encens et allumé. Les élémentals apparaissent au rythme de 1 par round et attaquent sans exception toutes les créatures à portée de vue. L'encensoir ne peut être éteint que si les élémentals ou l'invocateur sont tués.

Forteresse instantanée de Daern : Les dimensions de ce cube de métal sont réduites mais, quand il est active, il se transforme en tour de métal carrée de 6 mètres de côté et 9 mètres de haut. Tous les murs comportent des meurtrières et le sommet possède des machicoulis. Le métal s'enfonce jusqu'à 3 mètres dans le sol. La tour possède une petite porte qui ne peut être ouverte que sur l'ordre de son possesseur. Les sorts d'*ouverture* étant inutiles. Les murs d'adamantite de la *forteresse instantanée de Daern* ne ressentent aucun dommage que pourraient causer des armes normales, excepté les projectiles de catapulte. L'ensemble peut subir 200 ponts de dégâts avant que la tour ne s'effondre. Notez que les dégâts subis sont cumulatifs. La *forteresse* ne peut pas être réparée, bien qu'un *souhait majeur* restaure 10 points. Il ne faut qu'un round pour que la tour apparaisse, mais les personnes proches doivent prendre garde à ne pas être écrasées par la croissance rapide, sous peine de subir 10-100 points de dégâts. La porte se trouve toujours en face du possesseur lorsque le cube devient une *forteresse*. Elle s'ouvre et se ferme aussitôt à son commandement.

Lentilles d'aigle : Ces lentilles optiques sont également en cristal et s'adaptent aux yeux de leur porteur. Elles donnent une vision 100 fois plus performante que la normale à une distance minimale de 30 cm (le porteur peut voir à 600 mètres ce qu'une personne normale distingue à 6 mètres). Ne porter qu'une des lentilles éblouit le personnage et a pour conséquence de l'étourdir pour un round. Il doit ensuite protéger l'œil démuni de lentille pour éviter cette sensation de vertige.

Lentilles de charme : Cet objet consiste en une paire de lentilles de cristal convexes, qui se placent sur les yeux du personnage. Quand elles sont en position, le porteur est capable de *charmer les personnes* en croisant simplement leur regard. Ceux qui ne réussissent pas le jet de protection sont charmés comme sous l'effet du sort. Une personne par round peut être ainsi regardée. Les jets de protection se font à -2 le porteur possède les deux lentilles, à +2 s'il n'en a qu'une.

Lentilles de pétrification : Totalement identiques aux précédentes ou à tout autre type de lentilles magiques, ces *lentilles de pétrification* ont un effet instantané : le porteur est transformé en pierre. Note : 25 % de ces lentilles fonctionnent comme le regard d'un basilisque, avec le phénomène de réflection qui l'accompagne.

Note : le mélange des lentilles entraîne immédiatement la folie durant 2-8 tours (2d4).

Lentilles de vision immédiate : Très semblables aux autres paires de lentilles magiques, les *lentilles de vision immédiate* permettent à leur porteur de bénéficier d'une vision 100 fois supérieure à partir d'une distance de 30 cm. Ainsi, les marques plus petites, les interstices plus minces peuvent être remarqués. L'effet d'une seule lentille est le même que pour les *lentilles d'aigle*.

Poussière d'apparition : Cette poudre fine ressemble à n'importe quelle autre poussière, sauf en cas d'examen détaillé. On s'aperçoit dans ce cas, qu'il s'agit d'une sorte de poussière de métal, mais *très* fine et très légère. Une poignée de cette substance jetée en l'air se colle à tous les objets, les rendant ainsi visibles même s'ils étaient auparavant invisibles, hors de phase, astraux ou éthérés. Notez que la *poussière* révèle aussi la nature d'*images miroir* et d'*hologrammes* pour ce qu'ils sont. De la même manière, elle annule les effets d'une *cape de déplacement* ou *elfique* et d'une *robe de dissimulation*. L'apparition dure 2-20 rounds. La poussière se trouve généralement dans de petites pochettes de soie ou dans des tubes en os. Un paquet peut être secoué pour que la poussière recouvre une aire de 3 mètres de rayon autour de l'utilisateur. Il est possible de souffler dans un tube. La poussière s'échappe alors en cône (30 cm de large à la base, 4,5 à l'arrivée sur 6 mètres de long). Le nombre de doses trouvées varie habituellement entre 5 et 50.

Poussière de disparition : Cette poussière est identique à la *poussière d'apparition*. Elle est le plus souvent conservée de la même manière et en quantité équivalente. Toutes les choses qu'elle touche réfléchissent et distordent les ondes lumineuses de toutes sortes (y compris l'infra-rouge et l'ultra-violet). De ce fait, elles deviennent non seulement invisibles à l'œil, mais aussi à tous les autres moyens normaux de détection et même les moyens magiques comme le sort de *détection de l'invisible*. La *poussière d'apparition* fonctionne normalement. L'invisibilité produite par la *poussière* dure de 2 à 20 tours, 11-20 si la poussière est appliquée avec précaution sur un objet. Les attaques sont possibles tout en restant invisible. Elles se font toujours par surprise si l'adversaire est incapable de discerner les choses invisibles. La classe d'armure du personnage est améliorée de 4 facteurs durant tout le temps que dure l'effet de la poussière. Notez qu'à la différence du sort d'*invisibilité*, les attaques sous l'effet de la *poussière de disparition* n'annulent pas l'*invisibilité*.

Poussière d'éternuement et de toux : Cette fine poussière est identique aux deux précédentes. Mais si on la répand, elle provoque des quintes de toux et des crises d'éternuement pour tous ceux qui se trouvent à moins de 6 mètres. Ceux qui ne réussissent pas leur jet de protection contre le poison meurent immédiatement; les autres sont incapacités durant 5-20 rounds, où ils toussent.

Seuil cubique : Autre petit objet cubique, le *seuil cubique* est fabriqué en carnelian. Chacune des 6 faces est liée à un plan, l'une d'elle l'étant bien sûr toujours au *Plan matériel primaire*. Les 5 autres sont déterminées comme vous le désirez. Si quelqu'un appuie une fois sur une des faces, le *cube* ouvre un nexus avec le plan approprié et il existe 10 % de chances par tour pour que *quelque chose* apparaisse à travers, en quête de nourriture, de divertissement et/ou d'ennuis à provoquer. Si quelqu'un appuie deux fois sur une face, il, ainsi que toutes les créatures se trouvant à moins de 1,5 mètre, est emporté à traveers le nexus sur l'autre plan. Il est impossible d'ouvrir plus d'un nexus en même temps.

Tambours assourdissants : Cet objet consiste en une paire de timbales tout à fait ordinaires, mais qui irradient la magie si elle est détectée. Si l'une d'elles est frappée, rien ne se passe. Si elles le sont l'une contre l'autre, toutes les créatures à moins de 7" sont *sourdes* à titre permanent, et ce jusqu'à l'application d'un sort de *guérison* (ou soin équivalent) pour restaurer les tympans détruits. De plus, ceux qui se trouvent à moins de 1" sont étourdis par le bruit durant 2-8 rounds. Chaque timbale est une hémisphère de 45 cm de diamètre.

Tambours de panique : Ces timbales ont une apparence très commune. Si on les frappe toutes les deux, les créatures qui se trouvent à moins de 12", excepté dans une "zone de sécurité" de 2" autour des *timbales*, doivent effectuer un jet de protection contre la magie ou faire volte-face et fuir à l'opposé du son des tambours durant un tour entier. A chaque tour suivant, les créatures paniquées peuvent tenter de réussir un nouveau jet de protection contre la magie. Chaque échec entraîne la fuite durant un tour supplémentaire. Le déplacement se fait de la manière la plus rapide possible, et trois rounds de repos sont nécessaires pour récupérer de chaque tour de fuite, après la réussite du jet de protection. Les créatures dont l'intelligence est égale à 2 effectuent leur jet à − 2, celles qui possèdent 1 ou moins le font à − 4. Chaque timbale est une hémisphère de 45 cm de diamètre.

Tapis volant : La taille, la capacité de transport et la vitesse d'un *tapis volant* sont déterminées au moyen de la table ci-dessous. Chaque tapis possède son propre mot de commande. Il est ensuite dirigé grâce à des ordres vocaux. Si l'objet se trouve à portée de voix, le mot de commande le met en marche. Ces tapis sont de conception et de fabrication orientale. Ils sont magnifiques et très résistants. Notez, par contre, que les accrocs et autre dommages ne peuvent être réparés que par des techniques de tissage spéciales qui ne sont connues qu'en Orient.

Dés	Taille	Capacité	Vitesse
01-20	0,9 x 1,5 m	1 personne	42"
21-55	1,2 x 1.8 m	2 personnes	36"
56-80	1,5 x 2,1 m	3 personnes	30"
81-00	1,8 x 2,7 m	4 personnes	24"

TABLE (I.I.I.E.) 3.

Carafe ensorcelée : Cet objet ressemble à n'importe quelle cruche, bouteille, récipient, carafe, etc. Elle possède des propriétés magiques, mais les détections ne révèleront pas sa véritable nature. Elle contient souvent un liquide ou peut laisser s'échapper de la fumée. Lorsque la *carafe* est débouchée pour la première fois, une *malédiction* s'abat sur la personne ou les personnes les plus proches (elle est ensuite sans danger). Les suggestions en ce qui concerne ces *malédictions* se situent dans le contraire du sort de clerc, *bénédiction*, et dans la partie traitant des parchemins maudits. Il est également possible qu'un monstre apparaisse et attaque toutes les personnes présentes, etc.

Ceinture de féminité/masculinité : Cette large bande de cuir ressemble à une ceinture ordinaire utilisée par tous les types d'aventuriers, mais elle est, bien entendu, magique. Elle change *immédiatement* le sexe de celui qui la porte. Sa malédiction accomplie, la ceinture perd toutes ses propriétés magiques. Il est impossible de restaurer le sexe original du personnage par un moyen normal. Seul un *souhait majeur* en est capable (une chance sur deux) ou un être surnaturel (il faut une créature d'essence divine pour remettre les choses en place d'une façon certaine). 10 % de ces ceintures ôtent *tout sexe* à leur porteur.

Ceinture de force de géant : Ces ceintures ressemblent à celles utilisées lors des aventures. Elles sont, bien sûr, investies d'un immense pouvoir magique et augmentent la force physique de leur porteur comme suit :

Dés	Type de géant et force		Ajustements toucher	Dégâts	Ouverture des portes*
01-30	colline	19	+ 3	+ 7	7 sur 8 (3)
31-50	pierre	20	+ 3	+ 8	7 sur 8 (3)
51-70	froid	21	+ 4	+ 9	9 sur 10 (4)
71-85	feu	22	+ 4	+ 10	11 sur 12 (4)
86-95	nuage	23	+ 5	+ 11	11 sur 12(5)
96-00	tempête	24	+ 6	+ 12	19 sur 20 (7 sur 8)

* Le nombre entre parenthèses représente la chance sur 6 (sur 8 pour une force de géant des tempêtes) qu'un personnage enfonce une porte verrouillée, barrée, fermée par magie ou portant un *verrou magique*. Il n'est possible d'effectuer qu'une seule tentative par porte; si elle échoue, aucune autre ne pourra réussir.

Le porteur d'une *ceinture de force de géant* est également capable de *projeter des rochers* et de *tordre les barres* comme s'il avait bu une *potion de force de géant*. Ces capacités sont les suivantes :

Type	Poids permis	ROCHERS Portée	Dégâts de base	Poids du rocher***	Torsion de barre
colline	+ 4500	8"	1-6	140	50 %
pierre	+ 5000	16"	1-12	198	60 %
froid	+ 6000	10"	1-8	156	70 %
feu	+ 7500	12"	1-8	170	80 %
nuage	+9000	14"	1-10	184	90 %
tempête	12000	16"	1-12	212	100 %

***Poids moyen approximatif d'un rocher.

La force gagnée n'est *pas* cumulative avec des bonus de force naturelle ou magique sauf en ce qui concerne des *gantelets de force d'ogre* et les marteaux magiques (q.v.).

Conque des tritons : Cet objet est une conque qu'il est possible d'utiliser une seule fois par jour, sauf par un triton qui, lui, peut en user 3 fois dans le même laps de temps. Une *conque des tritons* peut avoir un des trois effets suivants lorsqu'on s'en sert de manière adéquate :

1. Calmer des eaux agitées sur rayon d'un mile (ceci a pour effet de dissiper un élémental d'eau ou un esprit des eaux).

2. Invoquer 5-20 hippocampes (1-2), 5-30 chevaux de mer géants (3-5) ou 1-10 lions de mer (6) si le personnage se trouve dans une étendue d'eau où vivent de telles créatures. Les créatures ainsi invoquées sont amicales et obéissent le mieux possible, en fonction de leur compréhension, au personnage qui a soufflé dans la conque.

3. Paniquer les créatures aquatiques possédant une intelligence animale ou inférieure au point de les faire fuir, sauf si elles réussissent un jet de protection contre la magie. Celles qui le réussissent subissent néanmoins un ajustement de − 5 à leurs dés "de toucher" durant 3-18 tours (30-180 rounds).

Une utilisation d'une *conque* de ce type est entendue par tous les tritons qui se trouvent à moins d'une lieue.

Cor de Valhalla : Il existe 4 variétés de ce cor magique. Chacune invoque un certain nombre de berserkers du Valhalla pour combattre aux côtés du personnage qui les a appelés. Chaque sorte peut être utilisée une fois tous les 7 jours. Elles ressemblent toutes à un cor normal jusqu'à ce que leur mot de commande soit découvert. Le type de *cor*, ses pouvoirs et ceux qui peuvent l'employer sont mentionnés dans le tableau suivant :

Dés	Variété	Guerriers Berserkers Appelés	Utilisables Par
1-8	argent	4-10 2ème niveau	tous
9-15	airan	3-9 3me niveau	G,C,V
16-18	bronze	2-8 4ème niveau	G,C
19-20	fer	2-5 5ème niveau	G

Tout personnage d'une classe incapable d'employer un type particulier de *cor de Valhalla* est immédiatement attaqué par les berserkers ainsi invoqués lorsqu'il souffle dans l'instrument.

Les guerriers invoqués ont une CA 4, 6 points de vie par dé, sont armés d'épée et de lance de fantassin (50 %), ou de hache d'arme et de lance (50 %). Ils combattent avec joie quiconque est désigné par le possesseur du cor jusqu'à ce que leurs adversaires soient morts ou que 6 tours se soient écoulés.

50 % de ces *cors* ont un alignement et invoquent uniquement des guerriers du même alignement. Une différence radicale d'alignement entraîne l'attaque du possesseur du *cor* par les guerriers invoqués.

Encens de méditation : Ces petits blocs rectangulaires d'*encens de méditation* sont identiques à de l'encens ordinaire jusqu'au moment où l'un d'eux est allumé. Quand il se consume, le parfum et la fumée délicate de cet encens spécial sont reconnaissables par n'importe quel clerc du 5ème niveau ou plus. Lorsqu'un clerc allume un bloc d'*encens de méditation* et passe 8 heures à prier et méditer à côté, celui-ci lui permet d'obtenir les capacités optimales pour ses sorts. Ainsi, les *soins* et *guérison* sont toujours au maximum, les effets des sorts sont les plus larges possibles et les jets de protection contre leurs effets s'effectuent à – 1. Lorsque des morts sont rappelés à la vie, leur chance de ne *pas* survivre est réduite de moitié en (arrondissant à l'entier inférieur). Quand cet objet magique est découvert, il y a 2-8 blocs d'encens. Un bloc se consume en 8 heures et ses effets se prolongent durant 24 heures.

Encens d'obsession : Ces étranges blocs d'encens ressemblent en tous points à de l'*encens de méditation*. Si un bloc est allumé et qu'un clerc prie et médite à côté, l'odeur et la fumée persuadent le clerc que ses capacités de sort sont améliorées grâce à l'encens. Le clerc est complètement résolu à utiliser ses sorts à la première occasion venue, notamment de manière inutile ou inappropriée. Le clerc reste néanmoins obsédé par ses capacités et ses sorts jusqu'à ce qu'ils soient tous lancés, ou après que 24 heures se soient écoulées. On en trouve habituellement 2-8 blocs, chacun d'eux se consumant pendant 1 heure.

Fers à cheval de zéphir : Ces fers à cheval peuvent être fixés normalement et permettent à un cheval de voyager sans véritablement toucher le sol. La monture peut ainsi traverser des étendues d'eau ou ne laisser aucune trace sur tous les types de terrain. Le cheval est également capable de se déplacer à vitesse normale sans se fatiguer avant 12 heures de chevauchée continue dans une journée.

Fers à cheval magiques : Ces fers à cheval sont magiques et ne s'usent pas. Ils consistent en 4 fers d'apparence normale mais, quand ils sont ferrés sur le même cheval, ils doublent la vitesse de l'animal. Il existe 1 % de chances pour que, à chaque distance de 7 lieues parcourue, la monture perde l'un d'eux. Si nul ne s'en aperçoit, la vélocité du cheval descend à 150 % de sa vitesse habituelle. Si deux fers sont perdus, la vitesse redevient normale.

Figurines enchantées : Il existe différentes formes de *figurines,* mais elles ont toutes ces mêmes points communs. Chacune ressemble apparemment à une petite statuette de 2 ou 3 cm de haut. Quand on la jette au sol et que l'on prononce le mot de commande, elle se métamorphose en créature vivante qui obéit et sert son propriétaire. Toute destruction d'une *figurine* sous sa forme de statuette est irrémédiable : toute magie est perdue. Si la créature est tuée sous sa forme animale, elle se retransforme en *figurine* et peut être utilisée à nouveau si la statuette n'est pas brisée. Lorsque vous avez affaire à une telle *figurine,* reportez-vous à la table ci-dessous pour en déterminer le type :

01-15	mouche d'ébène
16-30	lions d'or (paire)
31-40	chèvres d'ivoire (trio)
41-55	éléphant de marbre
56-65	monture d'obsidienne
66-85	chien d'onyx
86-00	hibou de serpentine

Mouche d'ébène : Un mot suffit pour qu'elle grossisse jusqu'à la taille d'un poney. Elle possède une classe de manœuvrabilité de c, 4 + 4 dés de vie, une classe d'armure 4 et vole à 48" sans cavalier, 36" avec une charge de 105 kg, 24" avec une charge variant entre ce poids et 175 kg. Il est possible de l'utiliser au maximun 3 fois par semaine, 12 heures par jour. Une fois ce laps de temps écoulé, ou, à tout moment, dès que le mot de commande est prononcé, la *mouche d'ébène* rapetisse pour reprendre sa taille de statuette.

Lions d'or : Ces deux *lions d'or* sont d'une utilité exceptionnelle, car ils deviennent deux mâles de taille adulte (CA 5/6, 5 + 2 dés de vie et modes d'attaque normaux). S'ils sont tués en combat, les *lions* ne peuvent revenir durant toute une semaine; il est possible autrement de faire appel à eux une fois par jour. Leur taille grandit et rétrécit avec un mot de commande.

Chèvres d'ivoire : Chaque chèvre a une apparence différente, car dotée de fonctions spécifiques. Ce sont :

1. *La chèvre de voyage :* Cette statuette procure une monture, alliant rapidité et endurance, dont la classe d'armure est 6, qui possède 24 points de vie et 2 attaques (cornes) infligeant chacune 1-8 points de dégâts. (Considérez-la comme un monstre à 4 dés de vie) Elle se déplace à 48" en portant une charge maximale de 140 kg. Sa vitesse diminue de 1" pour fraction de 7 kg supplémentaires. La *chèvre* peut voyager un jour par semaine au maximum, de manière continue ou en somme de durées, égale à 24 heures. A cet instant, ou dès que le mot de commande est prononcé, elle-reprend sa forme de statuette durant au minimum une journée avant de pouvoir servir à nouveau.

2. *La chèvre de travail :* Lorsqu'on l'amène à la vie, cette statuette se transforme en une énorme créature, plus grosse qu'un taureau, avec des sabots aiguisés (4-10/4-10), une morsure cruelle (2-8) et une paire cornes anguleuses de taille gigantesque (2-12/2-12). Elle ne peut utiliser que ses cornes si elle charge, mais les dégâts se font à +6 pour chaque coup qui touche. (8-18 points de dégâts par corne). Sa classe d'armure est égale à 0; elle possède 96 points de vie et attaque comme un monstre à 16 dés de vie. Il est possible de l'appeler sous sa forme animale une fois par mois. Elle se déplace à 24".

3. *la chèvre de terreur :* Lorsqu'on l'appelle avec le mot de commande correct, cette statuette devient une créature équivalente à une monture. Elle se déplace à 36", possède une CA, 48 points de vie mais aucune attaque personnelle. Par contre, son cavalier peut employer les cornes de la chèvre en tant qu'armes, l'une d'elle comme une lance +3 (lance de cavalier), l'autre comme une épée +6. Quand elle est lancée contre un adversaire, la *chèvre de terreur* irradie la *terreur* dans un rayon de 3" autour d'elle et tout adversaire dans ce périmètre doit effectuer un jet de protection contre la magie ou perdre 50 % de sa force et assumer au minimum un ajustement de -3 sur ses tirages de toucher, le tout à cause de la faiblesse que cause cette terreur. Une fois tous les adversaires tués, ou sur prononciation du mot de commande, la *chèvre* retourne à sa forme de statuette. Elle peut être utilisée une fois toutes les 2 semaines.

Chaque statuette perd ses pouvoirs magiques pour toujours après 3 utilisations.

Eléphant de marbre : Il s'agit des *figurines* les plus grandes, chacune d'elle étant de la taille d'une main humaine. Après prononciation du mot de commande, un *éléphant de marbre* se transforme en un véritable éléphant (taille et caractéristique) ou retourne à sa forme de statuette. L'animal créé à partir de la statuette est totalement aux ordres de celui qui lui a donné la vie, lui servant de bête de somme, de monture ou attaquant seul. Le type d'*éléphant de marbre* est déterminé au moyen de la table suivante :

01-50	asiatique (éléphant)
51-90	africain
91-93	préhistorique (mammouth)
94-00	préhistorique (mastodonte)

Les détails concernant chaque type d'éléphant se trouvent dans le **MANUEL DES MONSTRES**. La statuette peut servir un maximum de 24 heures par utilisation, 4 fois par mois.

Monture d'obsidienne : Une *monture d'obsidienne* ressemble à un petit bloc de pierre noire sans forme précise. Seul un examen soigneux peut révéler qu'elle ressemble vaguement à une sorte de quadrupède et, bien sûr, si la magie est détectée, ou remarque que le morceau de pierre qui constitue la *monture* irradie une aura surnaturelle. En prononçant le mot de commande, ce morceau d'obsidienne se transforme en un authentique *palefroi de la nuit*. Il autorise son possesseur de le monter, mais si celui-ci est bon, il y a 10 % de chances par utilisation pour qu'il l'entraîne au fond du premier plan des *enfers* et revienne ensuite à sa forme de statuette. Voir le **MANUEL DES MONSTRES** pour les détails concernant le *palefroi de la nuit*. La statuette peut être utilisée durant une période maximale de 24 heures, une fois par semaine. Notez que lorsque la *monture d'obsidienne* devient astrale, son cavalier et l'équipement qu'il porte entrent, eux aussi, dans le plan astral. Ainsi, il est relativement simple de voyager dans les plans au moyen de cet objet.

Chien d'onyx : Quand on le lui ordonne, cette statuette se transforme en créature dotée des mêmes pouvoirs qu'un *chien de guerre*, excepté une intelligence variant entre 8 et 10, la possibilité de communiquer en commun et des sens olfactif et visuel exceptionnels. Le pouvoir olfactif du *chien d'onyx* lui permet de suivre la trace d'une personne connue avec 100 % d'efficacité si elle date de moins d'une heure (– 10 % par heure supplémentaire). Il est bien sûr possible de l'induire en erreur avec de fausses pistes, des cours d'eau, des substances dont l'odeur masque celle des créatures pourchassées, etc. Ses capacités visuelles permettent au *chien d'onyx* d'avoir recours à l'infravision à 27", de découvrir des choses cachées (dans l'ombre par exemple) dans 80 % des cas, d'autres normalement invisibles dans 65 % des cas et de remarquer celles qui sont astrales, éthérées ou hors de phase dans 50 % des cas. Pour les détails, voir *CHIEN DE GUERRE* dans le **MANUEL DES MONSTRES**. Un *chien d'onyx* peut être utilisé jusqu'à 6 heures en continu par semaine. Il obéit exclusivement à son propriétaire.

Hibou de serpentine : Un *hibou de serpentine* devient un grand-duc de taille normale (CA 7; déplacement 24"; 2-4 points de vie; 1-2/1-2 points de dégâts en attaque) si son possesseur lui ordonne, ou bien un *hibou géant* si tel est son désir. En revanche, ce dernier usage est limité à 3 fois, après quoi la statuette perd ses pouvoirs magiques. La forme de *taille normale* se déplace silencieusement dans 95 % des cas, possède l'infravision à 27", voit dans les ténèbres normales en extérieurs comme en pleine lumière et deux fois mieux qu'un humain dans cette situation. Son ouïe est si sensible qu'elle est capable de détecter une souris à 18 mètres. Ainsi, les chances de déplacement silencieux sont réduites de 50 % en ce qui concerne le *hibou de serpentine* sous sa taille plus petite. De plus, il peut communiquer avec son possesseur par un lien télépathique et l'informer de tout ce qu'il voit et entend en fonction de sa *faible* intelligence (2-4). S'il lui est ordonné de revêtir sa grande taille, il correspond en tous points au *hibou géant*. Pour plus de détails, référez-vous au **MANUEL DES MONSTRES.** Comme la plupart de *figurines* enchantées, ce dernier obéit à tous les ordres de son possesseur.

Flasque de fer : Sur ce type, ces récipients spéciaux sont habituellement engravés des runes d'argent. Ils sont fermés par un bouchon d'airain portant un sceau abritant une puissante aura magique bordé de glyphes et de symboles particuliers. Lorsque l'utilisateur prononce un mot de commande, il peut obliger n'importe quelle créature d'un autre plan (daemon, démon, diable, élémental, etc.) à entrer *dans* le récipient, à condition qu'elle ne réussisse pas un jet de protection contre la magie (après que la résistance - éventuelle - à la magie ait été vérifiée). La portée est égale à 6''. Il n'est possible d'emprisonner qu'une seule créature à la fois dans la flasque. L'ouverture du bouchon libère cette créature prisonnière et, si l'utilisateur connaît le mot de commande, il peut la contraindre à obéir durant un tour (ou rendre un service *mineur* qui ne prend pas plus d'une heure). Si la créature est libérée sans le mot de commande, déterminez aléatoirement ses réactions... Toute tentative faite pour emprisonner une créature pour la seconde fois dans la *flasque* lui donne +2 au jet de protection et la rend totalement hostile. Une flasque contient, lors de sa découverte :

01-50	rien
51-54	élémental d'air
55-56	démon (type I à III)
57-	démon (type IV à VI)
58-59	diable (mineur)
60-	diable (majeur)
61-65	djinn
66-69	élémental de terre
70-72	effrit
73-76	élémental de feu
77-81	chasseur invisible
82-83	mezzodaemon
84-85	sorcière des ténèbres
86-	nycadaemon
87-89	rakshasa
90-93	salamandre
94-97	élémental d'eau
98-99	maître des vents
00-	xorn

Gantelets de dextérité : Une paire de ces *gantelets* ressemble à des gants de cuir fin tout à fait ordinaires. Evidemment, ils irradient la magie en cas de détection. Leur taille s'adapte à toutes les mains, de l'humain massif au représentant des petite-gens. Ces *gantelets de dextérité* augmentent la dextérité de 4 points si celle-ci est inférieure ou égale à 6, de 2 points si elle varie entre 7 et 13 et de 1 point si elle est supérieure à 14. De plus, le port de ces gantelets permet à un personnage non-voleur de commettre des *pick-pockets* et des crochetages comme un voleur du 4ème niveau. Dans le cas d'un voleur, ils augmentent ces capacités de 10 % par rapot au véritable niveau du personnage.

Gantelets de force d'ogre : Une paire de *gantelets de force d'ogre* ressemble à des gantelets qui accompagnent habituellement une armure. Le porteur détient la force exceptionnelle de 18/00 dans les mains, les bras et les épaules. Lorsqu'il frappe à coups de poings ou avec une arme de mêlée ou de jet, les gantelets ajoutent un bonus de + 3 au toucher et + 6 aux dégâts pour un coup qui touche. Ils sont particulièrement recherchés pour être utilisés en conjonction avec une *ceinture de force de géant* et une arme de jet. Ils grandissent ou rétrécissent pour s'adapter à des mains d'humains ou de petite-gens.

Gantelets de maladresse : Ces *gantelets* peuvent être aussi bien en cuir souple ou épais pour protéger et s'adapter à une armure (broigne, harnois, cotte de maille, etc.). Dans le premier cas, ils ressemblent à des *gantelets de dextérité* et dans le second à des *gantelets de force d'ogre*. Ils se comportent d'ailleurs comme tels, jusqu'à ce qu'un ennemi s'efforce de blesser celui qui les porte, ou face à semblable situation de vie ou de mort, auquel cas leur malédiction s'accomplit. La victime devient alors d'une telle maladresse qu'elle a 50 % de chances à chaque round de lâcher ce qu'elle tient dans une ou l'autre main, mais pas les deux à la fois. Ces *gantelets* diminuent aussi la dextérité globale de 2 points. Une fois la malédiction activée, les seuls moyens d'ôter ces *gantelets* restent les sorts de *désenvoûtement* ou de *souhait majeur*.

Gantelets de nage et d'escalade : Ces gants semblent façonnés en cuir peu épais et ordinaire, mais il s'agit en fait d'un objet magique très utile qui irradie positivement la magie lors de détections. Le porteur peut aussi bien avoir des mains de grande (humain) ou de petite taille (petite-gens). Il est alors capable de nager comme un triton (15") sous l'eau et aussi rapidement qu'un homme-poisson (18") à la surface. Bien sûr, ces *gants* ne lui permettent pas de respirer sous l'eau. Ils offrent des capacités accrues de prise et d'adhérence lors d'escalades. Celui qui les porte peut donc se déplacer sur des surfaces verticales ou quasi-verticales, tant en les montant qu'en les descendant, avec une probabilité de 95 % de réussite. (Cette chance devient égale à 99,5 % si leur propriétaire est un voleur).

Gemme de vision : Rien ne distingue une de ces pierres artistiquement taillées et polies d'un joyau ordinaire, bien qu'une *détection de la magie* révèle son enchantement. En regardant au travers, son possesseur peut discerner toutes les choses cachées, illusoires, invisibles, astrales, éthérées et hors de phase à portée de vue. L'utilisation de la *gemme* requiert du temps et de la concentration. Elle agit jusqu'à une distance de 30" pour la détection machinale de gros objets, mais elle agit à 10" dans le cas de choses plus petites. Un round est nécessaire pour examiner superficiellement 186 m2, 2 rounds pour parcourir minutieusement un périmètre inférieur de moitié (93 m2). Il existe toujours 5 % de chances lors de chaque utilisation de la *gemme* que son possesseur soit victime d'une hallucination, qu'il aperçoive quelque chose qui n'existe pas, ou qu'il voie à travers de choses réelles comme si elles n'étaient que des illusions.

Gemme étincelante : Ce cristal n'est rien d'autre qu'une gemme taillée en forme de prisme irrégulier et relativement grossier. Après prononciation des mots de commande, le cristal émet une lumière intense qui peut prendre trois formes. Il peut créer un cône de pâle lumière long de 3 mètres qui émane de la *gemme*, avec un diamètre final de 1,5 mètre. Cette fonction ne vide pas l'énergie de l'objet. Un autre mot de commande provoque un jet de lumière très vive de 30 cm de diamètre mais de 15 mètres de long. Toute créature atteinte dans les yeux sera éblouie durant 1-4 rounds et incapable de voir. Elle a droit à un jet de protection contre la magie pour savoir si elle a fermé ou détourné les yeux à temps. Cet usage de la *gemme* dépasse 1 charge d'énergie. La troisième manière d'utiliser l'objet permet de provoquer un éclair lumineux aveuglant sous forme de cône de 9 mètres de long avec un diamètre final de 3 mètres. Malgré la brièveté de l'effet, toutes les créatures se trouvant dans ce périmètre doivent réussir un jet de protection contre la magie ou être aveuglées pour 1-4 rounds et souffrir ensuite d'un malus variable de – 1 à – 4 sur les tirages de toucher en raison des domma-

ges permanents infligés aux yeux. Cette utilisation use 5 charges. La cécité ou l'éblouissement peuvent être soignés par une *guérison de la cécité*; les dommages aux yeux nécéssitent une *guérison*. La *gemme étincelante* contient 50 charges et ne peut être rechargée. Un sort de *ténèbres* vide une de ses charges ou la rend inutilisable durant un round, selon le désir de son possesseur. Un sort de *ténèbres perpétuelles* la rend inutilisable pour une journée ou use 5 charges, toujours selon ce que désire le possesseur.

Heaume d'action sous-marine : L'apparence de ce *heaume* est identique à un casque ordinaire, mais une détection révèle sa magie et le possesseur peut respirer et voir sous l'eau. Les propriétés visuelles du *heaume* sont activées lorsque des lentilles spéciales sont rabattues sur les yeux (elles se trouvent sur les côtés du casque). Elles permettent au porteur de voir 5 fois plus loin qu'un humain que ne le permettent habituellement l'eau et la lumière (algues et obstructions diverses entravent la vision comme à l'accoutumée). Si le mot de commande est prononcé, le *heaume d'action aquatique* crée un globe d'air autour de la tête du porteur et le maintient jusqu'au moment où le mot est répété. Le porteur peut respirer normalement dans ce laps de temps.

Heaume d'alignement opposé : En apparence, cette coiffe de métal est un casque ordinaire. En fait, il irradie la magie en cas de détection. Une fois placé sur la tête, sa malédiction s'accomplit *immédiatement* et l'alignement du porteur est altéré de manière radicale (de bon à mauvais, de neutre à un des alignements extrêmes : LB, LM, CB et CM), aussi opposé que possible. Cette altération de l'alignement est mentale et, après avoir eu lieu, est souhaitée par le personnage. Seuls un *souhait majeur* ou une *altération de la réalité* peuvent restaurer l'alignement initial du personnage qui, d'ailleurs, ne fera aucune tentative en ce sens. Dans le cas d'un paladin, il doit entreprendre une *quête* spéciale et une *expiation* pour éliminer les effets de la malédiction. Notez qu'une fois que le *heaume* a fonctionné, il perd toutes ses propriétés magiques.

Heaume de brillance : Lorsqu'il est découvert, un *heaume de brillance* ressemble à une simple pièce d'armure ordinaire destinée à protéger la tête (heaume, bassinet, casque, etc.) en fer ou en acier. Quand on le porte, il ne fonctionne qu'à la prononciation d'un mot de commande spécifique. La véritable nature du *heaume* est alors visible par tous. Il a une valeur d'armure de + 2. Il est de couleur argent brillant et acier poli, incrusté de 10 diamants, 20 rubis, 30 opales de feu et 40 opales (chacune d'elle étant de grosse taille et enchantée) qui fonctionnent comme expliqué ci-dessous. Lorsqu'une forte lumière le frappe, le *heaume* scintille et renvoit des rayons lumineux dans toutes les directions à partir des pointes incrustées de gemmes qui le couronnent. Les pouvoirs des joyaux sont les suivants :

diamant	*jet prismatique* (comme le sort d'illusionniste du 7ème niveau)
rubis	*mur de feu* (comme le sort de druide du 5ème niveau)
opale de feu	*boule de feu* (comme le sort de magicien du 3ème niveau)
opale	*lumière* (comme le sort de clerc du 1er niveau)

Le pouvoir de chaque gemme se déclenche en 1 segment, mais n'est utilisable qu'une fois. Le *heaume* peut servir une fois par round. Le niveau du sort est doublé pour obtenir son niveau d'effet en matière de portée, durée, etc. Jusqu'à l'utilisation de la dernière gemme, le *heaume* possède aussi les capacités suivantes :

1. Il émet une lueur bleutée lorsque des morts-vivants se trouvent à moins de 9 m. Cette lumière leur inflige 1-6 points de dégâts, à l'exception des squelettes et des zombis.
2. Le porteur peut commander à n'importe quelle épée qu'il manie de se transformer en *épée de flamme* (q.v.), en plus de toute autre propriété éventuelle. Un round est nécessaire pour que le feu prenne effet.
3. Le porteur peut *produire une flamme* comme s'il était un druide du 5ème niveau.
4. Le porteur est protégé comme par un anneau de *résistance au feu* de double puissance, mais cette protection ne peut être améliorée par d'autres moyens magiques.

Une fois que les joyaux ont perdu leur magie, le *heaume* perd tous ses pouvoirs. Les gemmes se transforment alors en poussière sans valeur. Oter une gemme détruit sa magie. Les pierres ne peuvent *pas* être ré-enchantées.

Si pour une raison quelconque, le porteur manque un jet de protection contre une attaque magique de feu, il doit tenter d'effectuer un second jet pour le *heaume* sans aucune protection magique. Si ce dernier échoue, toutes les gemmes restantes sont alors en surcharge et explosent, entraînant simultanément le déclenchement des pouvoirs dont elles disposaient encore.

Heaume de compréhension des langues et de lecture de la magie :

Identique à un heaume ordinaire, un *heaume de compréhension des langues et de lecture de la magie* permet à son porteur de comprendre 90 % des langues inhabituelles (écrites et parlées) et 80 % des écrits magiques. (Notez que ces pourcentages s'appliquent pour la *détermination* de la compréhension de la langue ou de l'écrit. Cela ne donne pas nécessairement la possibilité de lancer les sorts.) Cet objet équivaut à un casque ordinaire du type accompagnant une classe d'armure 5.

Heaume de télépathie : Ce heaume en métal robuste ressemble à un casque ordinaire, bien qu'il irradie la magie en cas de détection. Le porteur d'un *heaume de télépathie* est capable de discerner les pensées des créatures se trouvant à moins de 6" s'il connait leur langue (la langue maternelle est utilisée dans les pensées, plutôt que le commun, et le commun de préférence au langage d'alignement) et s'il n'y a pas plus de 90 cm de pierre, 7,5 cm de fer, ou tout plaquage compact de plomb ou d'or entre lui et ces créatures. La perception des pensées est directionnelle et le porteur doit se concentrer pour capter les pensées. Il peut communiquer avec toute créature qui se trouve à portée à condition de connaître une langue commune, ou bien transmettre des émotions (empathie). La créature reçoit ainsi le message émotionnel du porteur. Si ce dernier désire implanter une *suggestion* (identique au sort de magicien du 3ème niveau, **MANUEL DES JOUEURS**, **SORTS DE PERSONNAGES**), il peut le tenter selon les paramètres suivants : pour chaque tranche de 2 points d'intelligence *en plus* par rapport à la victime, il y a 5 % de chances supplémentaires de réussir (mais il en prend autant pour chaque point en moins). Ainsi, la créature visée gagne + 1 au jet de protection pour chaque point d'intelligence *en plus*, par rapport au porteur du casque, ou – 1 pour chaque portion de 2 points *en moins*. Si les deux intelligences sont égales, il n'y a pas d'ajustement. Le *heaume de télépathie* offre un ajustement de + 4 en ce qui concerne les attaques relatives aux capacités psi (voir **MATRICES D'ATTAQUE**). Il augmente la force totale psi de 40 points.

Heaume de téléportation : Il s'agit encore d'un casque d'apparence normale, qui répond à une détection de la magie. Tout personnage portant cet objet est capable de se *téléporter* (q.v.) une fois par jour, exactement comme s'il était un magicien (le lieu doit être connu et un risque existe). Si un magicien a accès à cet objet, celui-ci prend sa véritable signification, car le jeteur de sort est capable de mémoriser l'incantation et d'utiliser le casque pour rafraîchir sa mémoire afin de répéter le sort 3 fois sur des objets ou des créatures, tout en restant capable de se *téléporter* personnellement grâce au *heaume*. Tant que le magicien conserve le sort en tête, il peut se *téléporter* personnellement 6 fois avant d'oublier le sort. L'usage du *heaume* ne change alors en rien de ce qui est précisé ci-dessus.

Instruments de bardes : Il existe 7 instruments magiques. Chacun d'eux ne peut être utilisé au maximum de ses capacités que par un barde, notamment par un barde appartenant à un *collège* au moins égal à celui qui a donné son nom à l'instrument (Fochlucan, Mac-Fuirmidh, Doss, etc). Les bardes dont le statut est inférieur, ainsi que tous les autres personnages capables de jouer d'un tel *instrument*, ne s'en serviront qu'avec des résultats limités. Les 7 *instruments* sont décrits ci-dessous :

Bandore de Fochlucan : Si ce petit instrument à 3 cordes est utilisé par un *stagiaire* (barde de niveau 1) ou un non-barde, il y a 50 % de chances par round pour qu'il lance un sort d'*aura féérique* (dans ce cas, il existe également 10 % de chances pour que le musicien ainsi auréolé au lieu de la cible visée). Un barde de Fochlucan ou d'un collège supérieur lance l'*aura féérique* avec une base de 50 % par niveau de barde au dessus du 1er, réduisant l'effet inverse de 1 % par niveau au dessus du 1er. De plus, la *bandore* octroie les pouvoirs suivants à celui qui chante en s'accompagnant correctement de l'instrument :

1. Ajoute 10 % au pourcentage de *charme* du barde;
2. Lance un *enchevêtrement* une fois par jour;
3. Lance un *shillelagh* une fois par jour;
4. Permet au barde de lancer le sort de *langage animal* une fois. par jour.

Si un barde du 1er niveau tente d'obtenir ces pouvoirs, il existe 30 % de chances pour qu'ils fonctionnent mais, dans l'éventualité contraire, le personnage subit 2-8 points de dégâts.

Cithare de Mac-Fuirmidh Cet instrument, apparenté au luth, a 50 % de chances d'infliger 3-12 points de dégâts à tout non-barde, ou barde d'un

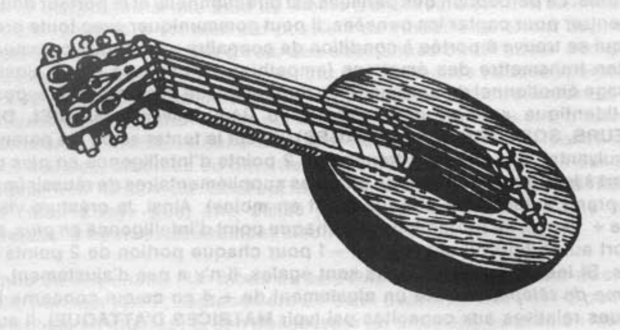
niveau inférieur au 5ème, qui tente d'en jouer. Un barde du 5ème niveau ou plus qui utilise la *cithare* gagne 15 % à son pourcentage de *charme* et peut chanter les chansons suivantes une fois par jour qui :

1. lancent un sort de *peau d'écorce*;
2. lancent un sort de *soins mineurs*; et
3. lancent un sort d'*obscurcissement.*

Les bardes de niveau inférieur sont incapables d'utiliser la *cithare*, même s'ils ne se blessent pas avec (qu'ils subissent des dégâts ou non).

Luth de Doss : Cet instrument a 60 % de chances d'infliger 4-16 points de dégâts à tout non-barde, ou barde d'un niveau inférieur au 8ème, qui tente d'en jouer. Un barde du 8ème niveau, ou plus, qui utilise le *luth*, gagne 20 % à son pourcentage de *charme* et peut chanter les chansons magiques suivantes une fois par jour, qui :

1. lancent un sort de *paralysie animale*;
2. créent un *contre-poison*;et
3. lancent un sort de *protection contre le feu* dans un rayon de 3 mètres.



Mandoline de Canaith : La *mandoline* a 70 % de chances d'infliger 5-20 points de dégâts à tout non-barde, ou barde d'un niveau inférieur au 11ème, qui tente d'en jouer. Un barde du 11ème niveau ou plus qui utilise la mandoline gagne 25 % à son pourcentage de *charme* et peut lancer les sorts suivants une fois par jour :

1. *soins majeurs;*
2. *dissipation de la magie;* et
3. *protection contre la foudre* dans un rayon de 3 mètres.

Lyre de Cli : Une lyre de Cli a 80 % de chances d'infliger 6-24 points de dégâts à tout non-barde, ou barde d'un niveau inférieur au 14ème, qui tente d'en jouer. Un barde du 14ème niveau, ou plus, qui l'utilise, gagne 30 % à son pourcentage de *charme* et peut lancer les sorts suivants une fois par jour en chantant et jouant de la *lyre* :

1. *contrôle des vents;*
2. *transmutation de la pierre en boue;* et
3. créer un *mur de feu.*

Harpe d-Anstruth : Ce puissant instrument a 90 % de chances d'infliger 8-32 points de dégâts à tout non-barde ou barde d'un niveau inférieur au 17ème qui tente d'en jouer. Un barde du 17ème niveau ou plus qui l'utilise gagne un bonus de 30 % à son pourcentage de *charme* et peut lancer les sorts suivants une fois par jour en jouant de la harpe :

1. *soin ultime;*
2. *mur d'épines;* et
3. *invocation du temps.*

Harpe d'Ollamh : Si un non-barde ou un barde d'un niveau inférieur au 20ème, utilise cet instrument, il subit 10-40 points de dégâts. Lorsqu'un barde au moins du 20ème niveau en joue, la harpe ajoute 40 % à son pourcentage de *charme* et lui permet de lancer les sorts suivants une fois par jour :

1. *confusion;*
2. *contrôle du climat;* et
3. *tempête de feu.*

Propriétés générales de tous les instruments de barde

Tous les instruments paraissant identiques en raison d'un puissant enchantement.

Tout personnage capable de jouer de l'un d'eux peut chanter de manière à produire un des effets suivants durant un nombre de tours équivalent au rang de son collège (1-7, un *magnus alumni*, durant 8 tours avec *n'importe lequel* des 7, chaque effet une fois par jour :

1. ériger une *protection contre le mal de 3 mètres de rayon*;
2. devenir *invisible* (bien que le chant et le son de l'instrument soient audibles, il est impossible de localiser le barde avec exactitude, à moins de détecter l'invisible;
3. *lévitation;* et
4. *vol.*

Chaque propriété se déclenche au bout de 5 segments et nécessite un round avant d'être complètement opérationnelle.

Si avec les ajustements d'un instruments, le pourcentage de charme du barde dépasse 100 %, le jet de protection des créatures contre la magie est ajusté de -1 pour chaque portion de 5 % au dessus de 100. 3 % et 4 % sont arrondis à 5 % (3 % = 5 %, 8 % = 10 %, etc.).

Le type de l'instrument trouvé est déterminé grâce à la table ci-dessous :

Dé	Instrument
1-5	Bandore de Fochlucan
6-9	Cithare de Mac-Fuirmidh
10-12	Luth de Doss
13-15	Mandoline de Canaith
16-17	Lyre de Cli
18-19	Harpe d'Anstruh
20	Harpe d'Ollamh

Javelot de foudre : Un *javelot de foudre* est considéré comme l'équivalent d'une arme magique +2, bien qu'il ne reçoive jamais d'ajustement au toucher, ni aux dégâts. Sa portée est de 9" et chaque fois qu'il frappe, il se transforme en un éclair de 9 mètres de long et 1,5 mètre de large. Toute créature atteinte par le *javelot* subit 1-6 points de dégâts, plus 20 points pour l'éclair (dégâts électriques). Toute autre créature qui se trouve sur le passage de l'éclair subit 20 ou 10 points de dégâts (tracez une ligne de 9 mètres du point d'impact jusqu'à l'individu qui a lancé l'arme). On en trouve le plus souvent 2-5. Le *javelot* est détruit au moment de la décharge.

Javelot perceur : Cette arme n'est jamais vraiment jetée car, lorqu'un mot de commande est prononcé, le *javelot perceur* se propulse de lui-même. La portée est égale à 6", toutes les distances étant considérées comme se trouvant à portée *courte*. Le javelot bénéficie d'un bonus de +6 au "toucher" et inflige 7-12 points de dégâts (notez que le projectile vole horizontalement, verticalement ou toute combinaison des deux jusqu'à l'extrême limite de sa portée). On les trouve les plus souvent au nombre de 2-8. La magie du *javelot* n'est valable que pour un tir.

Joyau d'attaque : Cette gemme étincelante irradie la magie et apparaît comme étant un objet de valeur. Elle est maudite, et apporte 100 % de plus aux chances de rencontre de monstres errants et aux chances de poursuite quand le groupe cherche à fuir. Une fois prise en main, un *joyau d'attaque* retourne toujours à celui qui l'a trouvé comme par magie (en glissant dans une bourse, un sac, une besace, une poche, etc.) jusqu'à ce qu'un *désenvoûtement* ou une *expiation* lui soit jeté.

Joyau de pureté : Cette gemme magique ressemble à une pierre de valeur, mais en cas de détection de la magie, son enchantement devient visible. Lorsqu'un *joyau de pureté* est placé avec d'autres gemmes, il augmente de 100 % la probabilité qu'elles ont d'améliorer leur valeur de base, cette chance passant de 1 sur 10 à 2 sur 10. Un *joyau* possède 10-100 facettes. Quand une gemme augmente de valeur grâce a la magie du *joyau de pureté* (un résultat de 2 sur un 10), un de ces facettes disparaît. Lorsque toutes les facettes ont disparu, le *joyau* est complètement sphérique et sans valeur.

Onguent de Keoghtom : Ce baume souverain est très utile pour guérir les maladies, neutraliser les poisons ou soigner les blessures. Une jarre de cet onguent est petite (environ 7 cm de diamètre et 3 cm de hauteur) mais contient 5 applications. Placé sur une blessure empoisonnée (ou avalé), il neutralise le poison ou la maladie. Appliqué sur le corps, l'*onguent* soigne 9-12 (d4+8) points de vie. On trouve le plus souvent 1-3 jarres.

Pierres ioniques : Il existe 14 sortes de *pierres ioniques* utiles. Ces pierres magiques flottent toujours dans les airs et doivent se trouver à moins d'un mètre de leur possesseur pour être efficaces. Le nouveau propriétaire d'une *pierre ionique* doit la tenir en main, puis la jeter en l'air de manière à ce qu'elle se lance sur une trajectoire orbitale autour de sa tête variant entre

30 cm et 1 mètre de son crâne. Elle doit ensuite être attrapée (avec les mains ou dans un filet) pour être séparée de son propriétaire. Ce dernier peut s'en saisir et la ranger à volonté (la nuit, par exemple) et la mettre en sécurité. Bien sûr, il en perd alors les avantages durant cette période. On trouve souvent entre 1 et 10 *pierres ioniques*. Déterminez-en le type grâce à la table ci-dessous. En cas de double, la seconde est épuisée et inutile :

Dé	Couleur de la pierre	Forme	Pouvoir
1	bleu pâle	rhomboïde	ajoute 1 point de force (18 maximum)
2	écarlate & bleu	sphère	ajoute 1 point d'intelligence (18 maximum)
3	bleu incandescent	sphère	ajoute 1 point de sagesse (18 maximum)
4	rouge foncé	sphère	ajoute 1 point de dextérité (18 maximum)
5	rose	rhomboïde	ajoute 1 point de constitution (18 maximum)
6	rose & vert	sphère	ajoute 1 point de charisme (18 maximum)
7	vert pâle	prisme	ajoute 1 niveau d'expérience
8	transparente	spinelle	maintient la personne en vie sans eau ni nourriture
9	iridescent	spinelle	permet à une personne de survivre sans air
10	blanc perle	spinelle	régénère 1 point de vie par tour
11	lavande pâle	ellipsoïde	absorbe les sorts jusqu'au 4ème niveau*
12	lavande et vert	ellipsoïde	absorbe les sorts jusqu'au 8ème niveau**
13	pourpre	prisme	emmagasine 2-12 niveaux de sort
14	rose pâle	prisme	donne + 1 protection
15-20	gris	toutes	consumée, pierre "morte"***

* Après avoir absorbé 10-40 niveaux de sort, la pierre se consume et devient d'un gris terne, inutilisable à jamais

** Après avoir absorbé 20-80 niveaux de sort, la pierre se consumme et devient d'un gris terne, inutilisable à jamais.

*** Ajoute 10 points de force psi, maximum 50 points.

Quand une *pierre ionique* est exposée à une attaque, elle est considérée comme CA – 4 et encaisse jusqu'à 10 points de dégâts avant d'être détruite. Ses jets de protection sont équivalents au métal dur, + 3.

Trompe à bulles : Cet instrument musical irradie la magie dans le cas d'une détection. Il est identique à une trompe ordinaire, ou même à l'une des trompes magiques. Il produit une note et invoque une masse de bulles qui entourent complètement l'individu qui l'a utilisé et l'aveuglent durant 2-20 rounds. Ces bulles n'apparaissent que si l'individu se trouve face à une créature qui s'efforce de le tuer. Pour cette raison, leur apparition peut se voir retardée pour une période très rapide ou extrêmement longue.

Trompe d'effondrement : *La trompe* ressemble à un instrument de musique, éventuellement un bugle ou une trompe d'alarme quelconque. Quand elles est utilisée sans prononcer d'abord la rune spéciale, ou dans 10 % des cas, les effets suivants se déclenchent.

Extérieurs : Une pluie de pierres de la taille d'un poing (entre 2 et 12) frappe l'individu qui utilise la trompe. Chacune d'elles inflige 1-6 points de dégâts.

Intérieurs : Le plafond s'effondre quand l'objet est utilisé, infligeant 3-36 points de dégâts au personnage.

Souterrains : La surface qui se trouve juste au dessus du personnage qui souffle dans la trompe s'effondre sur lui. Les dégâts sont égaux à 5-20 points de vie à la base, multipliés par un facteur pour chaque hauteur de 3 mètres séparant l'individu et le plafond en question. (double dégâts pour 6 mètres, triple pour 9 mètres, etc).

L'utilisation correcte d'une *trompe d'effondrement* permet au personnage qui pointe l'objet vers le plafond à une distance de 3 à 6 mètres devant lui, de la faire s'effondrer sur une surface d'un cercle de 3 mètres de rayon autour du point d'impact. Cet écroulement inflige des dégâts équivalents à ceux décrits précédemment dans *intérieurs* et *souterrains*.

Trompe de destruction : Cette trompe magique est identique à une trompe ordinaire, mais une détection révèle qu'elle est magique. On peut souffler dedans comme une trompe normale, mais si le mot de commande correct est prononcé et qu'elle est utilisée de manière adéquate, ses effets sont les suivants :

1. Un cône de son, de 12" de long et 3" de large à sa base, en jaillit. Tous ceux qui se trouvent dans le périmètre d'effet doivent effectuer un jet de protection contre la magie. Ceux qui le réussissent sont *étourdis* durant un round et *sourds* pendant deux rounds. Ceux qui le ratent subissent 1-10 points de dégâts, restent *étourdis* pour 2 rounds et *sourds* pour 4.

2. Une vague d'ultrasons fuse de la *corne* en même temps, sur 30 cm de large et 10" de long, provoquant l'affaiblissement de matériaux comme le métal, la pierre ou le bois. Cet affaiblissement équivaut au triple d'un coup porté par un projectile de grande catapulte (18 points structuraux, soit une puissance suffisante pour détruire un pont-levis ou souffler une petite maison).

Si une *trompe de destruction* est magiquement utilisée plus d'une fois par jour, elle a une probabilité de 10 % cumulative d'exploser et d'infliger 5-50 points de dégâts à son utilisateur.

Il n'y a pas de charge dans une *trompe de destruction*, mais l'objet est sujet à détérioration après chaque usage. En effet, après toute utilisation magique, il y a 2 % de chances cumulatives pour que l'objet tombe en poussière. Dans ce cas, l'utilisateur ne subit aucun dégât.

TABLE (III.E.) 4.

Chapelet de prières : Un collier magique de ce type ressemble à un joyau sans valeur jusqu'à ce qu'il soit placé autour du cou d'un personnage. Même à ce moment, la véritable nature de l'objet n'est révélée que si le personnage est un clerc (à l'exclusion des druides et des personnages capables d'utiliser la magie clericale ou druidique, comme les rangers et les paladins). Le *chapelet* consiste en une série de 25-30 pierres semi-précieuses (60 %) et fantaisie (40 %). Le porteur obtient un bonus de 25 % pour que ses demandes de sorts soient acceptées. Le collier comporte aussi 3-6 pierres précieuses (valeur de base : 1.000 gp) du type suivant (effectuer un tirage pour chaque pierre) :

Dé	Résultat
1-5	PERLE D'EXPIATION - comme le sort de clerc du 5ème niveau.
6-10	PERLE DE BÉNÉDICTION - comme le sort de clerc du 1er niveau
11-15	PERLE DE SOIN - *guérison des maladies de cécité ou soins majeurs* (équivalent aux sorts respectifs).
16-17	PERLE DE KARMA - permet au clerc de lancer ses sorts comme s'il avait 4 niveaux de plus (en matière de portée, durée, etc.)
18	PERLE D'INVOCATION - appelle la divinité du clerc (90 %) à venir sous sa forme matérielle (il vaut mieux que ce soit pour une *bonne* raison!).
19-20	PERLE DE MARCHE DES VENTS - comme le sort de clerc du 7ème niveau.

Chacune de ces perles spéciales peut être utilisée une fois par jour. Si le clerc invoque sa divinité, celle-ci prendra le *chapelet* comme punition en cas de motif non valable. La propriété de chaque perle n'est connue qu'en l'empoignant et en lançant un sort de *communion*. Tous les pouvoirs des perles sont perdus si elles sont retirées du collier.

Collier d'adaptation : Cette chaîne ressemble à un médaillon. Le porteur est capable de ne tenir aucun compte de tous les gaz affectant les créatures par la respiration. Il peut respirer sous l'eau et même exister dans les endroits sans air pendant 7 jours.

Collier de projectiles : Un objet de ce type ressemble à un médaillon bon marché ou un bijou sans valeur à cause des enchantements qui sont placés sur lui. Toutefois, si un personnage le met autour de son cou, il comprend la véritable nature du *collier* : des globes dorés de projectiles sont suspendus à une chaîne de même métal. Chaque sphère n'est détachable du collier que par le porteur. Elle peut être facilement jetée jusqu'à 7''. En bout de course, elle explose comme une *boule de feu* magique. Le nombre des projectiles et leurs puissances respectives (nombre de dés de dégâts) sont déterminés grâce à la table ci-dessous :

	Nombre de missiles et puissances de dés de dégâts									
Dé	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
1-4	–	–	–	–	–	–	1	–	2	–

5-8	–	–	–	–	–	1	–	2	–	2	
9-12		–	–	–	–	1	–	2	–	4	–
13-16		–	–	–	1	–	2	–	2	–	4
17-18		–	–	1	–	2	–	2	–	2	–
19	–	1	–	2	–	2	–	4	–	–	
20	1	–	2	–	2	–	2	–	2	–	

Par exemple, sur un tirage entre 9 et 12, le collier possède 7 projectiles (1 à 7 dés de dégâts, 2 à 5 dés et 4 à 3 dés).

La taille montre qu'il existe des différences de puissance entre les projectiles, mais le nombre de dés de dégâts infligés ne peut pas être connu dans la majeure partie des cas.

Si le collier est porté ou transporté par un personnage qui échoue à un jet de protection contre une attaque magique par le feu, l'objet doit lui aussi, effectuer semblable jet contre cette même attaque. S'il est raté, tous les projectiles restant explosent simultanément.

Collier d'étranglement : Couvert lui aussi d'enchantements qui cachent sa véritable nature, le *collier d'étranglement* ne la dévoile au'au moment où il est placé autour du cou d'une créature. Il se resserre immédiatement et ne peut être ôté que grâce à un *souhait, majeur* ou *mineur*, ou une *altération de la réalité.* Le porteur subit 6 points de dégâts par round à cause de la strangulation, et ce jusqu'au moment où il meurt. Le *collier* reste fermé jusqu'à ce que le corps soit réduit à l'état de squelette.

Fétiche de bonne santé : Cette gemme ressemble exactement au *fétiche de pourriture infâme,* mais son possesseur est immunisé à toutes les maladies (sauf celle provoquée par le *fétiche* ci-dessus) aussi longtemps qu'il le porte sur sa personne.

Fétiche de guérison des blesseures : Cette pierre magique ressemble à toutes les autres du même type. Toute personne qui la possède n'a jamais à craindre les blessures ouvertes et les hémorragie, car le *fétiche* empêche leur formation. De plus, il double la vitesse de cicatrisation ou permet de soigner des blessures qui ne peuvent l'être en temps normal.

Fétiche de pourriture infâme : Cette gemme engravée de runes est enchantée de manière à ressembler à une gemme de faible valeur. Si un personnage se l'approprie, il contracte une terrible maladie, une forme de lèpre qui ne peut être soignée que grâce à un sort de *désenvoûtement* suivi d'une *guérison* des maladies, puis un sort de *guérison*, un *souhait mineur* ou un *souhait majeur.* Cette décomposition eut aussi être stoppée en écrasant un *fétiche de bonne santé* et en saupoudrant ses débris sur le personnage affligé. Dans le cas où la maladie n'est pas soignée, le personnage perd un point en constitution, en dextérité et en charisme par semaine sep: jours après avoir réclamé l'objet. Lorsque l'une des caractéristiques atteint 0, il est mort. Chaque perte de point est permanente même si la maladie est soignée plus tard.

Fétiche de protection contre le poison : Il est impossible de distinguer le *fétiche de protection contre le poison* de tous les autres. Un personnage qui possède une de ces gemmes magiques a droit à un jet de protection de 10 % par + du *fétiche* contre les poisons qui interdisent normalement ce genre de recours. Il donne aussi un résultat normal pour les poisons avec des ajustements négatifs et un bonus pour tous les autres types de poison :

Dé	Plus du fétiche
1-8	+ 1
9-14	+ 2
15-18	+ 3
19-20	+ 4

Filet magique : Ce filet de corde magique est si résistant qu'il peut contenir une force inférieure à 20 et est considéré comme étant de CA 10 en ce qui concerne les coups qui tentent de le couper. (Toute tentative pour le cisailler avec une dague ou une épée est *vouée à l'échec;* il faut donner des coups avec le tranchant d'une arme pour couper un fil). Chaque *filet* mesure 9 m^2 (3 x 3), avec des mailles de 15 cm. On peut le lancer à une distance de 6 mètres pour recouvrir et entraver les adversaires; chaque créature se trouvant dans cette zone doit effectuer un jet de protection contre la magie pour éviter de se retrouver prisonnière. On peut le suspendre à un plafond (ou, en général, en hauteur) et le faire tomber sur un mot de commande. Il est aussi possible de le placer sur le sol, et il se referme de la même façon. Le *filet* s'étire de façon à envelopper un cube de 1,5 m d'arête dans ce dernier cas. Il se relache sur un mot de commande de son possesseur.

Filet piègeur : Ce filet est absolument identique au précédent (*filet magique*) mais il ne fonctionne que sous l'eau. Là, il peut se propulser, sur un mot de commande, jusqu'à 3" pour neutraliser une créature. Il est comparable au filet magique sous tous ses autres aspects.

Flûte enchantée : Un jeu de ces flûtes en bois n'a rien d'extraordinaire mais, si le possesseur connaît la mélodie appropriée, il peut attirer 10-60 rats géants (d6 x 10) (80 %) ou 30-180 rats normaux (20 %) si l'un, ou l'autre, (ou même les deux) se trouve à moins de 40". Pour chaque 5" de distance entre les rats et l'utilisateur, leur arrivée est retardée d'un round. Le flûtiste doit jouer jusqu'à ce que les rats arrivent. Il a ensuite 95 % de chances pour qu'ils lui obéissent tant qu'il continue à souffler dans son instrument. Si, pour une quelconque raison, le joueur s'interrompt, les rats s'éloignent immédiatement. S'il sont appelés à nouveau, il y a 70 % de chances pour qu'ils viennent et obéissent, mais 30 % qu'ils se retournent contre le flûtiste. Si les rats sont sous le contrôle d'une créature comme un vampire, les chances qu'a le musicien d'en reprendre le contrôle sont de 30 % par round de mélodie. Une fois ce contrôle établi, le possesseur de la flûte a 70 % de chances de la maintenir si l'autre créature cherche à réaffirmer sa domination.

Gri-gri à plumes de Quaal : Un *gri-gri à plumes* est un objet magique de petite taille, dont la forme varie suivant les utilisations. Les différents types de *gri-gri* sont décrits ci-dessous. Chacun d'eux n'est utilisable qu'une fois.

Dé	Gri-gri
1-4	ANCRE – un *gri-gri* utile pour mouiller un vaisseau afin de l'immobiliser durant un jour entier (ou tout autre durée inférieure si l'utilisateur le désire, en prononçant le mot de commande).
5-7	OISEAU – un *gri-gri* qui peut être utilisé pour faire fuir toutes sortes de créatures aériennes ou comme moyen de locomotion équivalent à un rock sous tous ses aspects (durant un jour).
8-10	EVENTAIL – un *gri-gri* formant un immense éventail qui crée une *forte brise* (cf. **L'AVENTURE, AVENTURES SUR L'EAU**) dans une zone suffisamment étendue pour faire avancer un navire. L'effet de ce vent ne se cumule pas avec ceux qui existent (si une forte brise souffle déjà, il ne peut s'ajouter pour créer une tempête. En revanche, il peut servir à *annuler* les effets d'un vent existant, pour créer une zone de calme relatif ou de vent plus faible (sans toutefois agir sur la taille des vagues lors d'une tempête). L'*éventail* peut être utilisé jusqu'à 8 heures par jour. Il ne fonctionne pas sur terre.
11-13	BATEAU-CYGNE – un *gri-gri* qui se transforme en un énorme bateau en forme de cygne capable de nager à une vitesse de 24", et de transporter 8 cheveaux et leur équipement ou 32 hommes (ou tout mélange des deux). Il dure une journée.
14-18	ARBRE – un *gri-gri* qui provoque la croissance immédiate d'un grand chêne (diamètre du tronc : 1,8 mètre; 18 mètres de haut, 9 mètres de diamètre au sommet).
19-20	FOUET – un *gri-gri* qui entraîne l'apparition d'un immense fouet de cuir pour être manié contre n'importe quel adversaire (arme + 1, probabilité de "toucher" comme un guerrier du 9ème niveau, infligeant 2-7 points de dégâts plus un jet de protection contre la magie pour éviter de se retrouver pieds et poings liés durant 2-7 rounds). Ce fouet dure 6 tours. (cf. *Lame dansante*).

D'autres *gri-gri* similaires peuvent êtres ajoutés si vous le désirez.

Lyre de construction : Les enchantements placés sur cet instrument le rendent identique à une lyre ordinaire. Même lorsque sa magie est détectée, il est impossible de le distinguer des *instruments de bardes* tant qu'il n'est pas utilisée. Si on frappe les cordes appropriées, la *lyre* annule, en ce qui concerne les constructions, les effets d'une *trompe de destruction,* d'une *désintégration,* l'effet de 6 rounds d'attaque d'un élémental de terre. L'utilisation des pouvoirs négatifs de la *lyre* est possible une fois par jour. Bien entendu, la *lyre* est également utile en ce qui concerne la construction ellemême. Une fois par semaine, il est possible de jouer des accords qui construisent magiquement des bâtiments, des tunnels, des fossés, etc. L'utilisation de la lyre pendant 3 tours a des conséquences équivalentes au travail de 100 ouvriers durant 3 jours. Mais si on frappe une mauvaise corde, tous les effets de la *lyre* ont 20 % de chances d'être annulés. Il n'existe que 5 % de chances qu'un personnage connaissant les cordes de son instrument en frappe une mauvaise. Par contre, si ce personnage est attaqué, tant mentalement que physiquement, pendant qu'il joue, cette probabilité monte à 50 %.

Mailloche des titans : Cet énorme marteau est long de 2,4 mètres et pèse plus de 75 kg. Toute créature de taille géante et possédant une force supérieure ou égale à 21 peut l'employer pour planter des pieux d'un diamètre maximum de 60 cm. Ces pieux s'enfoncent de 1,2 mètre dans la terre normale par coup, 2 coups par round. La *mailloche* réduit en brindilles une porte de chêne en un seul coup (2 si elle est solidement bardée de métal). Si elle est utilisée comme une arme, elle a un bonus de +2 au "toucher" et inflige 10-40 points de dégâts sans les ajustements de force.

TRESOR (MAGIE DIVERSE)

Médaillon de projection des pensées : Cet objet est identique en tous points à un *médaillon d'ESP*, y compris en ce qui concerne la portée. Par contre, en plus de percevoir les pensées des créatures, il projette celles de son utilisateur vers les créatures se trouvant dans l'aire d'effet, ce qui les alerte. Note : il fonctionne correctement *(sans projeter les pensées)* une fois sur 6 (d6; 6).

Médaillon d'ESP : Un *médaillon d'ESP*, le plus souvent en bronze, en cuivre ou en nickel-argent (avec un pendant en forme de disque), ressemble à une chaîne qui se porte autour du cou. L'objet permet à celui qui le porte de se concentrer et de percevoir des pensées dans une direction donnée, sur 30 cm de large, au départ du bijou, s'élargissant de 60 cm tous les 3 mètres jusqu'à une largeur maximale de 3,3 mètres à une distance de 15 m. Il faut un round complet pour utiliser l'objet. Une épaisseur de plus de 90 cm de pierre, 5 cm de métal ou un plaquage d'or, de plomb, ou de platine plus important qu'une simple couche de peinture empêchent le médaillon de fonctionner. Il opère mal (aucune pensée perçue) une fois sur 6 (d6; 6) ce tirage ayant lieu à chaque utilisation. Le personnage utilisant l'objet ne peut percevoir que les pensées superficielles qui se trouvent dans l'aire d'effet du *médaillon*. Il est possible de déterminer la distance globale, mais toutes les pensées ne sont compréhensibles que si le porteur du *médaillon* connaît la langue des créatures dont il tente de lire l'esprit. Si ces créatures n'utilisent pas de langage, seules les émotions principales sont ressenties (comprises uniquement grâce à un *médaillon d'ESP-empathie* (voir ci-dessous). Notez que les morts-vivants et les golems sans esprit ne possèdent ni pensées perceptibles, ni émotions (voir aussi **PSI**). Le type de *médaillon* trouvé est déterminé grâce à cette table :

Dé	Médaillon
1-15	portée : 3"
16-18	portée : 3" avec empathie
19	portée : 6"
20	portée : 9"

Notez qu'un tel *médaillon* ne permet pas d'émettre des pensées.

Manuel de rapidité d'action : Il est impossible de distinguer cet ouvrage, renforcé de métal, d'un livre de peu d'intérêt et non-magique. Ce travail contient certaines formules secrètes et la prescription d'onguents et d'exercices qui permettent à un lecteur unique d'assimiler le texte (3 jours d'étude ininterrompue) et ensuite de pratiquer les exercices décrits. Si cette pratique se poursuit durant un mois, le personnage gagne un point de dextérité. Bien que le *manuel* disparaisse immédiatement après la lecture, le souvenir de son contenu dure trois mois (le lecteur est *incapable* d'exprimer ou de retranscrire les informations dont il se souvient). Le point de dextérité n'est gagné qu'au bout d'un mois de pratique des exercices et prescriptions. Toute nouvelle lecture d'un ouvrage équivalent est inutile car le personnage ne gagnera plus de points de dextérité par ce moyen.

Manuel de santé corporelle : A l'instar de tous les écrits magiques de cette nature, le *manuel de santé corporelle*, est renforcé de métal et ressemble à un livre renfermant d'antiques connaissances, certes rare, mais non-magique. Mais, en cas de *détection*, il irradie la magie. Tout personnage unique, qui étudie le manuel durant 3-5 jours (24 heures réparties sur cette période), y apprend comment augmenter sa constitution d'un point en suivant un régime alimentaire spécial et une série d'exercices physiques et respiratoires durant un mois. Le livre disparaît après la lecture. Le point de constitution est gagné une fois le régime et les exercices accomplis. En trois mois, la connaissance de ces techniques est perdue. Le personnage est incapable de détailler et de retranscrire les instructions contenues dans le livre. Ce *manuel* est inutile à tout personnage ayant déjà bénéficié d'un livre équivalent à ses effets ne se feront pas sentir à des personnages qui l'étudient à deux ou plus.

Manuel des exercices utiles : Cet ouvrage est similaire *au manuel de santé corporelle*, mais son contenu prescrit une série d'instructions visant à augmenter la force d'un point.

Manuel des golems : Cette compilation est un traité sur la construction et l'animation d'un golem. Il contient toutes les instructions et les incantations nécessaires à la fabrication d'un des quatre types de golem (c.f. **RÈGLES AVANCÉES DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES,** *Golem*). Un temps considérable et une petite fortune sont nécessaires pour construire et animer un golem. Durant cette période, un seul magicien ou clerc doit posséder le *manuel* et l'étudier, et il ne doit pas être interrompu. Le type de *manuel* trouvé est déterminé grâce à la table ci-dessous :

Dé	Type	Période	Prix (gp)
1-5	Argile (C)	1 mois	65,000
6-17	Chair (M)	2 mois	50,000
18	Fer (M)	4 mois	100,000
19-20	Pierre (M)	3 mois	80,000

Une fois golem terminé, les inscriptions s'effacent et le livre est réduit en cendres. Lorsque les cendres du *manuel* sont répandues sur le golem celui-ci s'anime en totalité. On considère que le lecteur est au moins du 10ème niveau. Pour chaque niveau en moins, il existe 10 % cumulatives de chances pour que le golem tombe en pièces dans le tour qui suit la fin de la construction en raison de la compréhension imparfaite du personnage.

Si un clerc lit un ouvrage destiné aux magiciens, il perd 10.000-60.000 points d'expérience. Un magicien lisant un livre de clerc perd 1 niveau. Un personnage d'une autre classe se voit infliger 6-36 points de dégâts en ouvrant le *manuel*.

Manuel des voleurs : Ce guide pour la maîtrise des capacités de voleur est si précis et éridit qu'un voleur qui le lit avant de passer un mois à pratiquer les exercices qui y sont décrits gagne les points d'expérience suffisants pour se placer au milieu du niveau supérieur. Le texte disparaît après la lecture, mais les connaissances ne sont oubliées qu'au bout de 3 mois. Une seconde lecture n'apporte aucun bénéfice au personnage. Les assassins qui lisent le livre ne gagnent que 5.000 points d'expérience après la lecture et la pratique des exercices durant une semaine. Les guerriers, les moines et les magiciens ne comprennent rien à l'ouvrage. Les clercs, les rangers et les paladins qui lisent ne serait-ce qu'un seul mot du manuel subissent 5-20 points de dégâts et sont *étourdis* durant le même nombre de rounds. De plus, ils doivent effectuer un jet de protection contre la magie ou perdre 5.000-20.000 points d'expérience supplémentaires. Ils doivent, également, *expier* dans la journée qui suit ou perdre un point de sagesse.

Manuel d'expertise aux armes : Cette étude scholastique contient de nombreux conseils et instructions concernant le maniement des armes (attaque, défense). Tout guerrier (barde inclus, mais *ni* paladin ou ranger) qui étudie cet *ouvrage* seul et accomplit les exercices prescrits se retrouve au milieu du niveau supérieur. Le livre disparaît après la lecture et la connaissance de son contenu est perdue après trois mois. Pour cette raison, il est préférable de l'utiliser assez rapidement. Le guerrier est incapable d'expliquer ce qu'il a lu, et encore moins les retranscrire d'une façon ou d'une autre. Un ranger ou un paladin comprendra l'*ouvrage* mais sera incapable d'en tirer profit. Tout clerc (druide inclus), voleur (assassin inclus) ou moine qui manipule/lit le *manuel d'expertise aux armes* ne le comprend pas. Si un magicien (illusionniste inclus) n'en regarde même que quelques lignes, il est étourdi durant 1-6 tours et perd 10.000-60.000 points d'expérience à cause de l'antithèse qui existe entre ce manuel et les arts magiques. Un même personnage ne bénéficiera que d'une seule lecture de ce livre.

Miroir des prouesses mentales : Ce miroir magique est identique à un miroir ordinaire. Le possesseur peut, en connaissant les ordres corrects, lui faire produire les effets suivants :

1. Lire les pensées de toute créature qui s'y reflète, même si elles sont exprimées dans une langue inconnue.
2. Rechercher et localiser tout comme une *boule de cristal* avec *clairaudience* (il est même possible de visualiser les autres plans si l'utilisateur en a une connaissance suffisante).
3. Il peut être utilisé comme porte vers d'autres lieux (voire même d'autres plans, si le MD le désire). Il faut tout d'abord les visualiser et ensuite pénétrer dans le reflet pour arriver à l'endroit souhaité ; une aire invisible demeure en permanence de l'"autre côté" et ceux qui utilisent la porte peuvent revenir à leur point de départ en localisant l'endroit exact (notez que des créatures ainsi observées peuvent également traverser le miroir si elles localisent cet endroit!).
4. Une fois par semaine, le miroir répond brièvement à une question courte concernant une créature dont l'image apparaît à sa surface.

La taille habituelle d'un *miroir* est de 60 cm sur 1,5 mètre.

Miroir piègeur de vie : Cet objet de cristal, encadré de métal, de bois ou autre, mesure le plus souvent 0,3 m². Il n'est utilisable que par des magiciens, bien qu'il puisse être accroché à un mur pour fonctionner seul en prononçant un mot de commande. Le *miroir* possède de 13 à 18 compartiments extra-dimensionnels. Toute créature qui s'approche à moins de 9 mètres de l'objet et regarde dans sa direction de manière à y voir son reflet doit effectuer un jet de protection contre la magie ou être *piégée* dans une des cellules du miroir. Il y a une probabilité de 100 % pour qu'une créature qui n'est pas fait de la nature de l'objet voie son reflet (cette probabilité tombe à 50 % si elle tente effectivement de l'éviter et à 20 % si elle sait que le miroir piège les vies). Quand une créature est piégée, elle est aspirée à l'intérieur du *miroir*. La taille n'est pas un facteur, mais les automates et la matière non-vivante (y compris les golems, mais pas les morts-vivants *intelligents*) ne sont pas piégés. Le possesseur du miroir peut appeler à la surface du miroir le reflet de toute créature impuissante qui se trouve à l'intérieur et discuter avec elle. Si la capacité du miroir est dépassée, une victime (déterminée aléatoirement) est alors libérée pour permettre au nouveau prisonnier de prendre place. Si le miroir est brisé, toutes les victimes sont libérées (le

plus souvent pour attaquer celui à qui il appartient). Notez que le possesseur d'un *miroir piègeur de vie* peut libérer à volonté une créature prisonnière en prononçant un mot de commande, mais la cellule de la créature doit être connue. Exemple : "Au nom du Grand Zagig, j'ordonne à l'occupant de la cellule n° 3 de revenir!"

Miroir d'opposition : Ce miroir ressemble exactement à un miroir normal. Toute créature qui se reflète dedans voit une réplique de sa personne sortir du miroir. Cet opposé l'attaque immédiatement, possédant tous les pouvoirs et objets (même magiques) de l'original. Après la défaite ou la destruction de l'un des deux, la réplique disparaît avec toutes ses possessions.

Ouvrage sur la magie d'argent : Ce texte mystique est opposé à celui traitant de l'*ineffable damnation.* Il est hautement profitable aux magiciens *bons,* fort désagréable pour les magiciens d'un autre alignement. Comme tous les ouvrages magiques, il disparaît après une semaine et une même personne ne peut jamais en bénéficier deux fois.

Ouvrage sur les conjurations utiles : Ce recueil mystique contient la plupart des connaissances destinées aux magiciens (illusionnistes inclus) d'alignement *neutre* (loyal neutre, neutre, chaotique neutre). Si un personnage de cette classe et d'alignement correspondant passe une semaine cloîtré et totalement isolé, à étudier son contenu, il gagne le nombre de points d'expérience suffisant pour se placer au milieu du niveau suivant. Une fois ceci fait, l'*ouvrage sur les conjurations utiles* disparaît (complètement) et le personnage ne peut plus jamais profiter des avantages d'un tel ouvrage. Tout magicien non neutre qui lit ne serait-ce qu'une ligne de l'*ouvrage sur les conjurations utiles,* subit 5-20 points de dégâts et tombe inconscient pour le même nombre de tours. Il doit chercher un clerc pour *expier,* de manière à retrouver la possibilité de progresser en expérience (il ne gagne aucun point jusque là). Tout personnage non-magicien que parcourt le livre doit effectuer un jet de protection contre la magie pour éviter la *folie.* Les personnages qui deviennent *fous* doivent tout d'abord être *désenvoûtés* avant de se reposer un mois ou de recevoir un sort de *guérison.*

Ouvrage sur l'ineffable damnation : Cet ouvrage est totalement identique à l'*ouvrage sur les conjurations utiles,* à l'exception du fait que les personnes à tirer profit de sa lecture sont les magiciens mauvais. Les membres de cette classe d'un autre alignement *perdent* un niveau en l'ouvrant et en regardant dedans, en plus des effets décrits ci-dessus.

Perle de puissance : Cette perle d'apparence normale et de taille moyenne est d'une aide puissante à un magicien. Une fois par jour, la *perle de puissance* lui permet de se souvenir d'un sort, même s'il l'a déjà lancé. Bien sûr, ce sort doit avoir avoir été mémorisé peu de temps auparavant. La puissance de la *perle* est déterminée grâce à la table ci-dessous :

Dés	Niveau du sort
01-25	premier
26-45	second
46-60	troisième
61-75	quatrième
76-85	cinquième
86-92	sixième
93-96	septième
97-98	huitième
99	neuvième
00	rapelle 2 sorts de niveau 1-6 (d6)

1 *perle* sur 20 a un effet contraire, entraînant l'oubli d'un sort. Le seul moyen de se débarrasser de l'un de ces spécimens est d'utiliser un sort d'*exorcisme* ou de *souhait majeur.*

Perle de sagesse : Bien que ressemblant à une perle normale, une *perle de sagesse* permet à un clerc de gagner un point de sagesse s'il la garde durant un mois entier. L'augmentation n'a lieu qu'au bout des 30 jours de possession, à condition d'avoir l'objet sur soi. Notez qu'une perle sur 20 est maudite de manière à avoir l'effet inverse, mais elle se transforme en poudre une fois sa tâche accomplie. Cette perte est permanente, sauf en ayant recours à des moyens de restauration magique comme un sort de *souhait* ou un *grimoire de compréhension.*

Pigments merveilleux de Nolzur : Ces émulsions magiques permettent à leur possesseur de créer de véritables objets uniquement en les dessinant en 2 dimensions. Les divers *pigments* sont appliqués au pinceau (cheveux, poils, etc.). Les émulsions s'écoulent pour former l'image sur laquelle se concentre l'utilisateur. Un pot de *pigments merveilleux de Nolzur* suffi pour créer un objet de 27 m^3, simplement en le dessinant sur une surface de 9 m^2. Ainsi, un puits de 3 m x 3 m x 3 m, ou une salle de mêmes dimensions, ou encore une grande porte avec un passage derrière, etc, peuvent être créés grâce aux *pigments.* Notez que seules des choses inanimées et normales peuvent être ainsi créées (portes, puits, fleurs, arbres, cellule, etc.). Il n'est pas possible de générer un monstre, une personne, un golem, etc. Les pigments doivent être appliqués sur une surface (sol, mur, plafond, etc.). Dans la plupart des cas, on trouve les *pigments* par groupe de 1-4 pots, avec un instrument de 30 cm de long destiné à l'application. Les objets de valeur (métaux précieux, gemmes, joyaux, ivoire, etc.) créés grâce aux *pigments apparaîtront* comme tels, mais seront en réalité du fer-blanc, du plomb, de la verroterie, du cuivre, de l'os, etc. Il est, bien entendu, possible de créer armures ou armes normales avec le *pigment.*

Phylactère de la foi : Il n'existe aucun moyen de discerner la fonction de cet objet avant de le porter. A condition de passer un moment à étudier ce qui va se passer, le porteur d'un *phylactère de la foi* est averti de toute action ou objet qui affecte son alignement et sa position vis à vis de sa divinité, avant d'accomplir le geste en question ou d'être confronté avec un tel objet. Le *phylactère* doit, bien entendu, être porté normalement par le clerc.

Phylactère de l'attention monstrueuse : Bien que ce bracelet ressemble à un quelconque objet bénéfique, il attire, en fait, l'attention des créatures surnaturelles dont l'alignement est précisément opposé à celui du clerc qui le porte. Le clerc devient donc l'objet permanent des attaques de créatures hostiles et puissantes dès qu'il se trouve dans un lieu où elles peuvent apparaître. Si le clerc est du 10ème niveau ou plus, l'attention de l'ennemi juré de sa divinité se porte sur lui, au point d'intervenir directement. Par exemple, un clerc loyal bon attire l'attention de divers démons et, finalement, celle d'Orcus ou de Demogorgon. Une fois enfilé, il n'est possible d'ôter un *phylactère* que grâce à un sort d'*exorcisme* suivi de l'accomplissement d'une *quête religieuse* pour permettre au clerc de reprendre sa place dans son alignement.

Phylactère des longues années : Cet objet ralentit d'un quart les effets du temps, aussi longtemps que le clerc le porte. Ainsi, si un clerc porte le *phylactère* dès 20 ans, il ne vieillit que de 9 mois tous les ans. De cette manière, en 12 ans, il ne vieillit physiquement que de 9 (et aura donc 29 ans au lieu de 32). 1 phylactère sur 20 est maudit de manière à provoquer l'effet inverse.

Pioche des titans : Cet énorme outil de creusage est long de 3 mètres et pèse plus de 50 kg. Toute créature de taille géante et possédant une force de 20 ou plus peut l'utiliser pour affaiblir (ou ébranler) un volume de 4 m^3 de terre (ou de remparts de terre) par tour. Il défonce 1 m^3 de pierres dans le même laps de temps. Si la pioche est utilisée comme une arme, elle a un bonus de +3 au "toucher" et inflige 5-30 points de dégâts sans les ajustements de force aux dégâts (c.f. *ceinture de force de géant).*

Trou protable : Un *trou portable* est un cercle de toile magique, tissé avec des fils de la toile d'une araignée éclipsante entremêlés avec des fils d'éther et des rayons lumineux originaire du Plan Astral. Lorsqu'il est complètement ouvert, un *trou portable* possède un diamètre de 1,8 mètre, mais il peut être plié jusqu'à avoir la taille d'un mouchoir. Quand on le pose sur le sol, il crée un espace inter-dimensionnel de 3 mètres de profondeur. Le *trou* peut être refermé, de l'intérieur comme de l'extérieur, en rabattant simplement les bords du tissu magique, puis en le pliant. L'entrée disparaît alors, mais tout ce qui se trouve à l'intérieur du trou y reste. La seule réserve d'oxygène se limite à celle que contient l'espace restant dans le trou. Pour cette raison, les créatures qui se trouvent dans le trou ne peuvent y rester qu'environ un tour sans l'ouvrir. Le *trou* n'accumule pas de poids, même s'il est plein d'or, par exemple. Chaque *trou* portable s'ouvre sur son propre espace inter-dimensionnel. Si un *sac de contenance* est placé dans un *trou portable,* une fissure se crée dans le plan astral; le *sac* et le *trou* sont aspirés dans le vide et perdus à jamais. Si un *trou portable* est placé dans un *sac de contenance,* un *seuil* s'ouvre sur un autre plan. Le "*trou-sac*" et toutes les créatures qui se trouvent à moins de 3 mètres sont attirées sur ce plan. Le *trou portable* et le *sac de contenance* sont *détruits* dans le processus.

TABLE (III.E.) 5.

Ailes de vol : Une paire de ces ailes magiques ressemblent tout bonnement à une cape ordinaire en vieux cuir noir. Si le porteur prononce le mot de commande, la cape se transforme en une paire d'ailes gigantesques (6 mètres d'envergure) qui permettent au porteur de voler comme suit :

2 tours à 32"
4 tours à 18"
8 tours à 12"

Les combinaisons sont possible selon les données énoncées ci-dessus. Une fois ecoulé le nombre maximum de tours où il est possible de voler, le porteur doit se reposer durant une heure (en s'asseyant, en s'allongeant ou même en dormant). Des périodes de vol plus courtes n'impliquent pas un repos complet, mais des activités calmes, telle une marche à pas lents durant une heure. Tout vol qui dure moins d'un tour ne nécessite aucun repos. Notez que, quelle que soit la durée d'un vol, les *ailes* ne sont utilisables qu'une fois par jour. Elles supportent jusqu'à 250 kg.

TRESOR (MAGIE DIVERSE)

Broche de folie : Il est absolument impossible de distinguer cette broche d'une autre amulette ou broche. Lorsqu'on la montre et qu'on prononce un mot de commande, toutes les créatures (à l'exception du possesseur) qui se trouvent dans un rayon de 2" doivent effectuer un jet de protection à -2 contre la magie (et -10 % à la résistance à la magie si elle existe). Celles qui ratent le jet de protection deviennent complètement *folles* pour 9-12 rounds, incapable de lancer des sorts et de réfléchir à quoi que ce soit (traiter cet effet comme le sort de *confusion* (q.v.) sans possibilité d'agir de façon non-confuse). La *broche* contient 9-16 charges.

Broche de protection : Cet objet ressemble à toutes les autres amulettes, pierres, etc. Bien entendu, il irradie faiblement la magie en cas de détection, Si un personnage le tient durant un round, une inscription apparaît à sa surface, indiquant qu'il s'agit d'un objet de protection. Son possesseur gagne +1 sur tous les jets de protection contre la magie et, même si aucun jet n'est possible en temps normal, il a la possibilité de réussir un 20 en lançant un d20 ajusté par toutes les autres protections magiques qui offrent un ajustement aux jets de protection. Ainsi, l'objet permet d'obtenir un jet de protection contre la magie avec une base de 20 contre, par exemple, des attaques effectuées avec des *projectiles magiques*. Si la victime possède également une armure +4 et un anneau +1, tout résultat supérieur ou égal à 15 indique que les *projectiles* n'infligent aucun dégât. La *broche* peut, en outre, encaisser jusqu'à 12 absorptions de niveau d'énergie (une absorption de 2 niveaux compte comme 2) ou autres *toucher de mort/rayon de mort/doigt de mort*. Par contre, après avoir absorbé 12 attaques de ce type, la *broche* tombe en poussière, complètement détruite. 1 broche sur 20 est maudite de manière à donner un ajustement de -2 aux jets de protection de celui qui la porte. Mais un clerc d'un niveau supérieur ou égal au 16ème peut désenvoûter 1 de ces *broches* maudites sur 5. Elle devient alors deux fois plus puissante (+2 aux jets de protection et 24 absorptions).

Broche de rage ennemie : Lorsque l'on montre un de ces objets et que l'on prononce un mot de commande, toutes les créatures intelligentes et hostiles qui se trouvent dans un rayon de 12 mètres doivent rérussir un jet de protection contre la magie ou devenir *enragées*. Celles qui réussissent ce tirage peuvent agir normalement. Les autres entrent dans une rage berserk et attaquent la créature la plus proche (même leurs propres camarades) : +1 au "toucher", +2 aux dégâts, -3 sur leur classe d'armure. La rage dure 7-12 rounds et, durant cette période, les créatures *enragées* attaquent en permanence sans peur et sans reproche, se précipitant sur d'autres adversaires si le premier est tué. Une *broche* de ce type contient 19-24 charges.

Broche mortelle : Cette petite broche de nature magique ressemble à tous les autres types d'amulettes ou de broches bénéfiques. Par contre, si on la tient durant plus d'un round ou on la glisse pendant 1 tour dans un quelconque endroit (sac, besace, etc.) qui se trouve à moins de 30 cm d'un corps vivant à sang chaud, elle se transforme en une horrible créature semblable à un scarabée. Elle déchire alors n'importe quel type de cuir ou de tissu, s'enfonce dans la chair et atteint le coeur de la victime en un round, provoquant la mort. Il retourne ensuite à sa forme de *broche* (le bois dur, la céramique, l'ivoire, l'os et le métal empêchent le monstre de venir à la vie, à condition que la *broche* se trouve dans un tel endroit).

Corde de constriction : Cette *corde* ressemble en tous points à une *corde d'escalade* ou *d'emmêlement*, mais, dès qu'il lui est commandé d'accomplir une action, elle s'enroule autour du cou du personnage qui la tient et de 1-4 personnage (s'ils se trouvent à moins de 3 mètres de la victime, chacun d'eux ayant droit à un jet de protection contre la magie). Elle étrangle et tue toutes ses victimes. La corde inflige, chaque round, 2-12 points de dégâts et elle continue tant qu'un sot de *dissipation de la magie* n'est pas lancé. Notez que les créatures emprisonnées par la *corde* sont incapables de lancer un sort ou de se libérer d'une façon ou d'une autre. Cette corde possède une CA -2 et encaisse 22 points de dégâts avant d'être coupée ; tous ces points doivent être infligés par la même créature (pas celle qui est emprisonnée).

Corde d'emmêlement : Une *corde d'emmêlement* a exactement la même apparence que les autres cordes magiques. Sur un mot de commande, elle se projette de 6 mètres en avant ou de 3 mètres en arrière, pour enserrer jusqu'à 8 créatures de taille humaine (un géant de tempêtes ou du feu = 2 géants du froid, des pierres ou des collines = 3 ogres = 4 globours = 6 gnolls = 8 hommes = 10 elfes = 12 nains = 16 gnomes ou kobolds). Il lui faut 1 segment pour frapper et 1 autre pour emmêler. Le mot de commande mettant un autre segment pour faire effet, le tout requiert 3 segments. La force sente est incapable de briser la corde ; il faut la frapper avec une arme tranchante. Elle possède une CA -2 et il faut 22 points de dégâts pour la détruire (tous infligés par la même créature, qui ne peut être emmêlée). Les dommages reçus inférieurs à 22 points se réparent d'eux-mêmes en 6 tours. si une *corde d'emmêlement* est coupée, elle est détruite.

Note : Toute corde magique qui est brisée ou coupée perd immédiatement ses propriétés magiques.

Corde d'escalade : Longue de 18 mètres, la *corde d'escalade* est aussi épaisse qu'un bâtonnet et ne pèse pas plus de 1,5 kg. Elle est suffisamment résistante pour supporter 1.500 kg. Sur un mot de commande, la *corde* se déroule verticalement (tant vers le haut que vers le bas), horizontalement (de tous les côtés) ou dans n'importe quelle autre direction à la vitesse de 3 mètres par round. Elle s'attache de manière sûre selon les souhaits de son possesseur. Elle lui revient et se dénoue toute seule de la même manière. Quelles que soient les circonstances, un personnage doit tenir une extrémité de la *corde* lorsqu'elle est en action. On peut aussi lui ordonner de se *nouer*. De gros nœuds apparaissent alors à intervalles de 30 cm, réduisant sa longueur à 15 mètres.

Grimoire de compréhension : Identique au *grimoire de la claire pensée*, cet ouvrage fait augmenter la sagesse d'un point.

Grimoire de la claire pensée : Un ouvrage de cette nature est impossible à distinguer de livres normaux (cf *Manuel de Santé Corporelle)*. Tout personnage unique qui lit un *grimoire de la claire pensée* est capable de pratiquer des exercices qui lui permettront de gagner un point d'intelligence. Sa lecture prend 48 heures réparties sur 6 jours et le *grimoire* disparaît immédiatement après. Le lecteur doit alors commencer un programme de concentration et de discipline mentale dans la semaine qui suit l'étude l'ouvrage. Après un mois d'exercies, l'intelligence s'accroît. Si des capacités psi sont utilisées dans la campagne et que le personnage n'en possède pas, il est autorisé à effectuer un nouveau tirage. La connaissance gagnée grâce au grimoire ne peut jamais être expliquée ou retranscrite. Toute autre étude d'un *grimoire* de ce type ne lui apportera aucun avantage supplémentaire.

Grimoire de l'autorité et de l'influence : Ce volume relié de cuir et de cuivre est identique à un *grimoire de la claire pensée*. Mais après la lecture et l'accomplissement des exercices qui y étaient révélés, le charisme augmente d'un point.

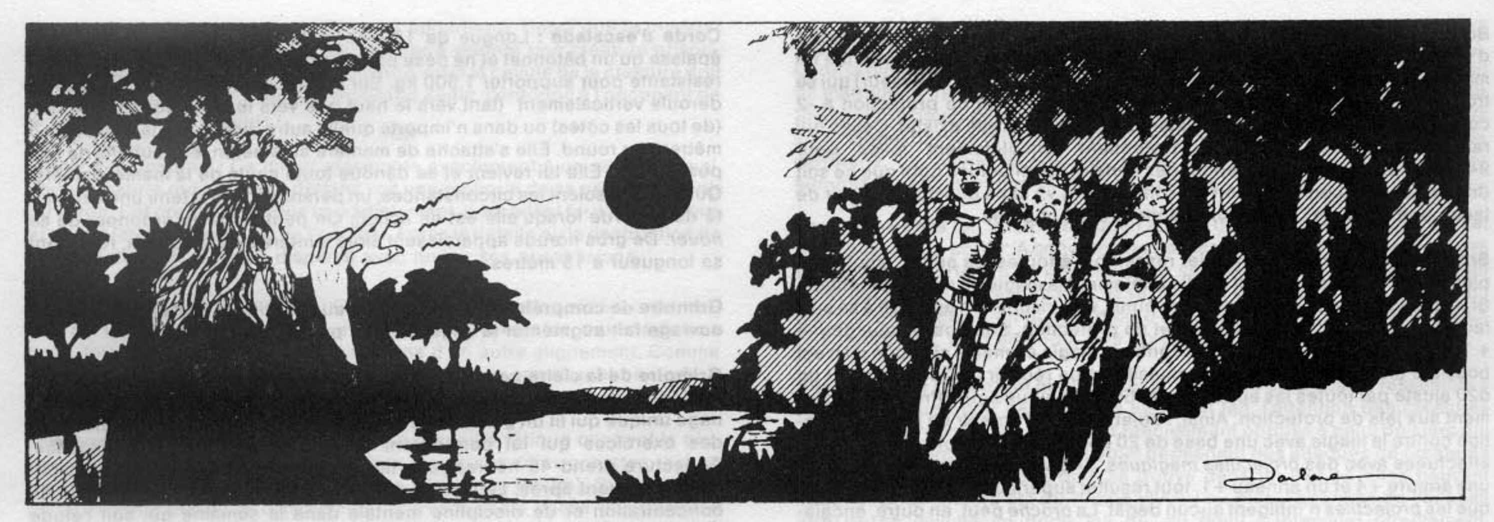
Grimoire vagabond : Il est possible de distinguer un ouvrage de ce type d'un livre normal, bien que son aura magique apparaisse en cas de *détection. Tout personnage qui ouvre le grimoire* et lit ne serait-ce qu'une seule rune doit effectuer deux jets de protection contre la magie. Le premier est destiné à déterminer s'il perd 1 point *d'intelligence* ou pas, le second pour savoir s'il perd 2 points de *sagesse* ou pas. Une fois ouvert et consulté, le *grimoire vagabond* reste et doit être brûlé pour s'en débarrasser après avoir lancé un *désenvoûtement*. Si le *grimoire* est rangé avec d'autres livres, son apparence change instantanément pour se conformer à celle des ouvrages environnants.

Pelle des excavations colossales : Long de 2,4 mètres, cet outil de creusage possède une extrémité en forme de pelle de 60 cm de long et 90 cm de large. Tout guerrier avec une force de 18 peut utiliser cette pelle magique pour creuser de grands trous (3/4 m3 de terre normale en 1 round). Au bout de 10 rounds de labour, l'utilisateur doit se reposer durant 5 rounds. L'argile et les graviers prennent le double de temps, le sol meuble seulement la moitié.

Pierre de contrôle des élémentals de terre : Une pierre de cette nature est le plus souvent un morceau de roche taillée, grossièrement polie et de forme bizarre. Le possesseur d'une telle pierre n'a qu'à prononcer qu'un simple mot de commande. Et un élémental de 12 dés de vie vient à lui à condition d'avoir de la terre à proximité. Il ne possède que 8 dés de vie si la source de l'invocation se limite à de la roche brute (il est impossible d'invoquer un élémental de terre à partir de roche travaillée, mais rien n'interdit semblable pratique avec de la boue, de l'argile ou même du sable, bien que dans ce dernier cas, il ne possède que 8 dés de vie). L'aire d'invocation est au minimum un carré de 1,2 mètre de côté et contient au moins un volume de 3 m^3 de terre. L'élémental apparaît au bout de 1-4 rounds. En ce qui concernent les détails relatifs aux élémentals et à leur contrôle, voir **RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES.** La *pierre* permet d'invoquer un élémental par jour.

Pierre pesante : Cette pierre magique ressemble à n'importe quelle autre pierre et aucun test ne révèlera sa nature. En revanche, dès que son possesseur se trouve dans une situation où il doit se mouvoir avec rapidité pour éviter un ennemi (combat ou poursuite), la *pierre pesante* entraîne une réduction de 50 % de sa capacité de déplacement et même le nombre des attaques se voit divisé par 2. En outre, il est impossible de se débarrasser de la *pierre* (inutile de jeter au loin ou de la briser) car elle revient toujours sur la personne de son propriétaire. Si une *dissipation du mal* est lancée sur l'objet, il disparaît pour ne plus jamais hanter le personnage.

Pierre porte-bonneur : Cette pierre magique est souvent une agate grossièrement polie, ou un minéral similaire. Son possesseur gagne +1 (ou +5 % selon les cas) sur tous les tirages impliquant jets de protection, glissades, esquives, etc. (à chaque fois que le personnage doit lancer les dés pour déterminer s'il évite une situation plus ou moins difficile ou non).



Cette chance *n'affecte pas* les probabilités de "toucher" en combat, les dégâts infligés ou le pourcentage d'échec aux sorts. En outre, la *pierre porte-bonheur* donne +/- 1 % -10 % (selon les désirs du possesseur) lors de la détermination des objets magiques et du partage des trésors. Les *meilleurs* résultats s'appliquent toujours grâce à une *pierre porte-bonheur.*

Puits sans fin : Cet étrange objet inter-dimensionnel est d'une apparence identique à celle d'un *trou portable.* Tout ce qui est placé en son sein se trouve immédiatement projeté dans un autre monde (une terre parallèle, une autre planète ou un plan différent, selon vos désirs ou par tirage aléatoire). Si le *puits* est deplacé, le facteur aléatoire joue à nouveau. Il est possible de le ramasser, de le plier, etc., tout comme un *trou portable.* Notez que les choses qui appartiennent au monde que touche le *puits* peuvent passer dans le plan des personnages aussi facilement que dans le sens contraire.

Robe aux couleurs scintillantes : Ce vêtement semble normal mais une aura magique est décelable. Une intelligence de 5 ou plus et une sagesse de 13 ou plus sont nécessaires pour la faire fonctionner. Si l'intelligence et la sagesse sont d'un niveau suffisant, le porteur peut faire se transformer le vêtement en une mosaïque mouvante de teintes incroyables qui, l'une après l'autre, descendent de haut en bas de la *robe* vers le bas en un arc en ciel éblouissant. Bien que cet effet émette de la lumière dans une sphère de 12 mètres de diamètre, il a aussi le pouvoir d'hypnotiser les adversaires et de les rendre incapable d'attaquer le porteur. Il faut un round complet pour que les couleurs se "mettent en mouvement" sur la *robe* mais, à chaque round durant lequel elles scintillent et se déplacent, tout assaillant qui ne réussit pas son jet de protection contre la magie (précédé par le tirage de résistance à la magie au cas où elle existe) demeure immobile durant 2-5 rounds, hypnotisé. Même lorsque l'effet se dissipe, il doit réussir un autre jet de protection afin d'attaquer avec succès. De plus, chaque round de scintillement continuel rend le porteur de la *robe* 5 % plus difficile à localiser et à toucher avec des armes de jet, des armes de mêlée ou corporelles (poings, mains, griffes, cornes, crocs, etc.) jusqu'à ce qu'un maximum de 25 % (-5) soit atteint (5 rounds de scintillement continuel). Après le round initial de mise en route, le porteur est à même de lancer des sorts ou d'accomplir des activités qui ne nécessitent pas un déplacement de plus de 1" de sa position de départ. Dans les situations où il n'y a pas de combat, la *robe* se contente d'hypnotiser les créatures qui ratent leur jet de protection contre la magie pour 2-5 *tours.*

Robe aux objets utiles : Bien que cet objet paraisse n'être qu'un vêtement ordinaire, le magicien remarque que la *robe aux objets utiles* est parsemée de petites pièces de tissu de formes variées s'il la porte. Il est le *seul* à pouvoir voir, reconnaître et en ôter une en un round. Dans ce cas, toute pièce se transforme alors en un véritable objet parmi ceux indiqués ci-dessous. Une *robe* possède toujours 2 de chacune des pièces suivantes :

dague	perche (3 mètres)
lanterne (pleine et allumée)	corde (15 mètres enroulés)
miroir (grand)	sac (grand)

Une *robe* possède, en plus, 4-16 des objets suivants, qui sont déterminés aléatoirement :

Une *robe* possède, en plus, 4-16 des objets suivants, qui sont déterminés aléatoirement :

Dés	Résultat
01-08	Sac de 100 pièces d'or
09-15	Coffre (15 cm x 15 cm x 30 cm)
16-22	Porte de fer (jusqu'à 3 mètres de largeur et de hauteur et barrée sur un côté; doit être placée verticalement, se fixe toute seule, y compris les gonds).
23-30	Gemmes, 10 de 100 po de valeur chacune
31-44	Echelle de bois (8 mètres de long)
45-51	Mule (avec sacs de selle)
52-59	Puits (1/3 de m3), ouvert
60-68	Potion de *supra-guérison*
69-75	Radeau (4 mètres de long)
76-83	Parchemin avec 1 sort
84-90	Chiens de guerre (deux)
91-96	Fenêtre (60 cm x 1,2 m - jusqu'à 60 cm de profondeur)
97-00	Tirez à nouveau, deux fois.

Il est possible qu'une *robe* porte plusieurs fois les mêmes choses. Une fois qu'il a été ôté, il est impossible de remettre un objet en place.

Robe d'archimage : Ce vêtement d'apparence normale peut être *blanc* (45 %, alignement bon), *gris* (30 %, neutre, mais ni bon, ni mauvais) ou *noir* (25 %, alignement mauvais). Son porteur gagne les pouvoirs suivants :

1. Il sert comme une armure égale à CA 5;
2. La *robe* confère une résistance à la magie de 5 %;
3. Elle ajoute + 1 aux jets de protection; et
4. Elle réduit la résistance à la magie et/ou les jets de protection de 20 %/4 lorsque le porteur lance les sorts suivants : *charme-monstres, charme-personnes, amitié, paralysie, paralysie des monstres, allomé-tamorphose, suggestion.*

La couleur d'une *robe de l'archimage* n'est pas déterminable avant d'être enfilée par un magicien. Si une *robe* blanche est passée par un magicien mauvais, il subit 18-51 points de dégâts (11d4+ 7) et perd 18.000-51.000 points d'expérience. Le contraire est également aussi vrai (pour un magicien bon passant une *robe noire*). Un magicien bon ou mauvais qui passe une *robe* grise, ou un neutre qui porte une *robe* noire ou blanche, subit 6-24 points de dégâts et perd 6.000-24.000 points d'expérience. Par ailleurs, il est déplacé vers l'alignement de la *robe* en raison de ses enchantements (il lui est clairement demandé de changer d'alignement en faveur de celui de la *robe* et le magicien soit prendre des mesures pour conserver la pureté de son alignement précédent).

Robe de dissimulation : Il est impossible de détecter cette robe d'apparence ordinaire par des moyens magiques. Par contre, le porteur détecte un enchantement lorsqu'il l'enfile et sait que ce vêtement possède des propriétés très spéciales. Une *robe de dissimulation* permet à celui qui la porte d'apparaître comme une section de mur en pierre, une plante, une créature d'un autre type (la forme la plus appropriée possible). La couleur, la forme et même l'odeur sont créées par la robe, bien qu'il soit impossible que le porteur semble avoir plus du double ou moins de la moitié de sa taille réelle. Elle ne donne pas non plus la possibilité de parler une langue ou de produire des sons, que ce soit dans un but de communication ou de mimétisme (dans des situations où plusieurs formes sont appropriées, le porteur doit décider celle qu'il choisit pour être camouflé). Les créatures dotées d'une intelligence *exceptionnelle* (15 +) ou supérieure ont 1 % de chances par point d'intelligence de détecter que quelque chose n'est pas normal lorsqu'elles se trouvent à moins de 3" d'une *robe de dissimulation.* Celles dont l'intelligence est *faible* (5 +) ou plus et qui possèdent au moins 10 niveaux/dés de vie ont 1 % de chances par dé de vie/ niveau de remarquer quelque chose d'inhabituel sur quelqu'un portant une belle *robe* (les deux

possibilités sont cumulatives; ainsi, un magicien du 12ème niveau avec 18 d'intelligence a 30 % (12 % + 18 %) de chances de distinguer un détail bizarre). Un tirage est effectué pour chaque créature présente, suivi d'un nouveau à chaque tour, à condition que les mêmes créatures se trouvent à moins de 9 mètres. Toutes les créatures associées ou amies du porteur le voient normalement.

Robe des yeux : Ce vêtement a une valeur considérable (bien que ressemblant à une robe normale avant d'être enfilé), car son porteur est capable de voir dans toutes les directions à la fois en raison des dizaines d'"yeux" magiques qui le parsèment. Il bénéficie d'une *infravision* améliorée de 12" de portée, de l'*ultravision* et du pouvoir de distinguer objets et créatures *déplacés* ou *hors de phase* à l'endroit où ils se trouvent réellement. La *robe des yeux* voit *toutes* les formes d'invisibilité dans un rayon de 24" (12" si l'infravision est utilisée). Bien entendu, les objets solides empêchent même les pouvoirs d'observation de la *robe*. Alors que l'*invisibilité*, la *poussière de disparition*, une *robe de dissimulation* et même l'*invisibilité améliorée* ne sont pas efficaces contre cette robe, elle ne permet pas de voir des choses astrales ou éthérées. Les *illusions* et les portes secrètes lui sont aussi invisibles, mais les créatures camouflées ou cachées dans l'ombre sont facilement détectées. Pour cette raison, toute embuscade ou tentative pour surprendre le porteur d'une *robe des yeux* est impossible. De plus, la *robe* permet à celui qui la porte de *suivre les traces* à l'instar d'un ranger du 12ème niveau. Un sort de *lumière* lancé directement sur la *robe* aveugle son porteur durant 1-3 rounds, un sort de *lumière perpétuelle* durant 2-8 rounds.

Robe de vulnérabilité : Une robe de cette nature ressemble à une robe d'une autre sorte et une détection n'indiquera rien à part son aura magique. Dès qu'un personnage enfile ce vêtement, il tombe à 3 d'intelligence, oublie tous ses sorts et connaissances magiques personnelles. De plus, il devient très faible (3 de force). Il est facile d'enlever la *robe* mais, pour restaurer le corps et l'esprit du personnage, il faut un *désenvoûtement* suivi d'une *guérison*.

Scie fabuleuse : Cette lame dentelée en adamantite mesure 4 mètres de long et 30 cm de large. Il faut au moins une force de 18/00 pour la manier seul, ou deux personnes possédant 17 au minimum pour agir de concert. La lame peut trancher un arbre en bois dur de 60 cm de diamètre en un tour, un tronc de 1,2 mètre en 3 tours, ou un arbre de 30 cm de diamètre en seulement 3 rounds. Après 6 tours d'utilisation de la *scie*, les personnages doivent se reposer pour une durée égale avant de recommencer.

Sphère d'annihilation : Une *sphère d'annihilation* est un globe de noirceur absolue, une boule de néant de 60 cm de diamètre. Il s'agit, en fait, d'un trou dans la continuité du multivers, un vide. Toute matière qui entre en contact avec une *sphère* est immédiatement aspirée dans le vide, perdue, détruite à tout jamais, au mépris d'un *souhait majeur* ou d'une magie similaire! Une *sphère d'annihilation* reste principalement statique à la base et repose dans un endroit comme un trou ordinaire. Il est toutefois possible de la faire se déplacer grâce à un effort mental : les ondes qu'émet l'esprit de l'individu qui se concentre pour modifier son emplacement tordent la trame spatiale et provoquent le glissement de la *sphère* dans une direction. La portée initiale du contrôle est égale à 12 mètres, puis 1" par niveau une fois que ce contrôle est établi. La vitesse de déplacement est égale à 3 mètres par round, modifiée comme énoncé ci-dessous. Le degré de concentration est basé sur l'intelligence et le niveau (plus le nombre de niveaux est élevé, plus la puissance mentale et la discipline sont grandes). Pour chaque point d'intelligence au dessus de 12, le magicien ajoute 1 %; pour chaque point au dessus de 15, il ajoute encore 3 % (1 % pour chaque point de 13 à 15, et 3% pour chaque point de 16 à 18). Pour atteindre un maximum de 12 % avec 18 d'intelligence. Les ajustements sont appliqués sur cette table :

Niveau du magicien	Déplacement par round	Probabilité de contrôle par round
jusqu'au 5e	2,4 m	10 %
6e-7e	2,7 m	20 %
8e-9e	3 m	30 %
10e-11e	3,3 m	40 %
12e-13e	3,6 m	50 %
14e-15e	3,9 m	60 %
16e-17e	4,2 m	70 %
18e-20e	4,5 m	75 %
21e et plus	4,8 m	80 %

Toute *tentative* de contrôle de la *sphère* la fait se déplacer, mais si le contrôle n'est pas établi, elle glisse *vers* le magicien qui se concentre sur elle. Elle continue de se déplacer durant 1-4 rounds (ou plus) si le magicien reste à moins de 9 mètres.

Si deux magiciens, ou plus, tentent de prendre le contrôle d'une *sphère d'annihilation*, on tire d'abord pour le plus fort (celui qui possède le meilleur pourcentage de contrôle de la *sphère*), puis le second, etc., en ordre décroissant. Les chances de contrôle sont réduites de 5 % par personne, cumulables, quand deux magiciens ou plus se concentrent, y compris lorqu'ils tentent la même action (coopération). Si aucun d'eux ne parvient à contrôler la *sphère*, elle glisse vers le plus fort. Le contrôle *doit* être maintenu chaque round.

Si un sort de *seuil* est lancé sur une *sphère d'annihilation*, il y a 50 % de chances pour qu'il la détruise, 35 % qu'il soit sans effet, et 15 % que la trame spatiale se déforme et que tout ce qui se trouve dans un rayon de 18" soit catapulté dans un autre plan ou un autre univers. Si une *baguette d'annulation* touche une *sphère*, la conjonction des deux provoque une terrible explosion car ils s'annulent mutuellement. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 6" subit 30-120 (3d4 x 10) points de dégâts. Un psi utilisant la science de *voyage parallèle* lorsque la *sphère* le touche peut l'éviter et gagner une nouvelle discipline majeure à condition de réussir un jet de protection contre la magie. Un échec signifie l'annihilation (voir *Talisman de la Sphère*, ci-dessous).

Talisman de pure sainteté : Si un grand prêtre possède un de ces puissants *talismans*, il a le pouvoir de faire disparaître un clerc mauvais dans un puits de flammes qui s'ouvre à ses pieds et le précipite vers le centre de la terre. Le porteur du *talisman* **doit** être bon et, s'il n'est pas exceptionnellement pur, en pensées et en actes, le clerc mauvais a droit à un jet de protection contre la magie. Un *talisman de pure sainteté* contient 7 charges et ne peut être rechargé. Si un clerc neutre touche une de ces pierre magiques, il subit 7-28 points de dégâts. Dans le même cas, un clerc mauvais reçoit 12-48 points de dégâts. Les personnages qui n'appartiennent pas à cette classe ne sont pas affectés par cet objet.

Talisman de la sphère : Il s'agit d'une boucle et d'une poignée en adamantite, qui n'est d'aucune utilité dans des mains autres que celles d'un magicien. Toute autre classe qui touche un tel talisman subit 5-30 points de dégâts. Lorsqu'il est tenu par un magicien qui se concentre afin de contrôler une *sphère d'annihilation*, cet objet magique double les ajustements d'intelligence (2% pour chaque point entre 13 et 15, et 6 % pour chaque point entre 16 et 18). Si le contrôle est établi par le porteur d'un *talisman*, il n'effectue des tirages pour le maintenir que tous les deux rounds. Si ce contrôle n'est pas établi, la *sphère* se déplace vers lui à la vitesse maximale (4,8 m/round). Notez qu'une *baguette de négation* n'a aucun effet sur une *sphère d'annihilation* mais que, si elle est pointée sur le *talisman*, elle annule ses pouvoirs de contrôle tant qu'elle reste dans cette direction.

Talisman de Zagy : Un *talisman* de cette sorte est identique à une *pierre de contrôle des élémentals de terre*. Ses pouvoirs, très différents, dépendent du charisme de celui qui l'a en sa possession. Lorsqu'un personnage touche un *talisman de Zagy*, un jet de réaction est lancé comme si l'individu rencontrait une autre créature. Si le résultat indique une réaction *hostile*, l'objet se comporte comme une *pierre pesante*, à la différence près que toute tentative de le détruire provoque seulement 5-30 points de dégâts et sa disparition. Si la réaction est *neutre*, le *talisman* reste avec le personnage durant 5-30 heures ou jusqu'à ce qu'un *souhait majeur* soit prononcé sur lui, avant de disparaître. Si la réaction est *amicale*, le personnage découvre qu'il lui est possible de se débarrasser du *talisman* durant un nombre de mois égal à son total de charisme. L'objet exauce 1 *souhait majeur* pour chaque portion de 6 points de charisme. D'autre part, sa chaleur augmente et il palpite dès que son possesseur s'approche à moins de 6 mètres d'un piège mécanique ou magique (si le *talisman* n'est pas tenu en main, cet avertissement ne sert à rien). Quelle que soit la réaction obtenue, le *talisman* disparaît une fois la période écoulée pour laisser la place à une gemme (diamant) d'une valeur de base de 10.000 po.

Talisman du mal ultime : Cet objet ressemble en tous points à un *talisman de pure sainteté*, mais ses effets sont radicalement opposés. Il possède 6 charges.

Tapis de bienvenue : Un tapis de type ressemble en tous points à un *tapis volant*. Il en joue d'ailleurs le rôle (taille 1,2 m x 2,7 m), mais la *carpette de bienvenue* possède des pouvoirs supplémentaires. Sur commande, la *carpette* agit comme un *tapis de suffocation*, emprisonnant toute créature (pas plus grosse qu'un ogre) qui marche dessus. Elle peut aussi s'allonger (jusqu'à 9 m x 60 cm) et se durcir au point d'être aussi dure et résistante que l'acier, pour servir de pont, barricade, etc. Sous cette dernière forme, elle possède une CA 0 et 100 points de dégâts sont nécessaires pour la détruire. Raffinement ultime, un seul mot de commande de la part de son propriétaire et la *carpette* se rétrécit pour faciliter le rangement et le transport.

Tapis de suffocation : Ce tapis finement tissé ressemble à un *tapis volant* et émet des radiations magiques en cas de détection. Toutefois, tout person-

nage s'asseyant dessus et prononçant le mot de commande risque d'être fortement surpris. En effet, le *tapis de suffocation* s'enroule fermement autour de cet individu et l'étouffe en 3-6 rounds. Il est impossible d'empêcher le *tapis* d'envelopper le personnage par un quelconque moyen physique, et seul un sort (*altération de la réalité, animation des objets, paralysie végétale* et *souhait majeur*) peut l'obliger à ne pas étouffer sa victime.

Trident d'alarme : Une arme de ce type permet à celui qui la manie de déterminer la localisation, la profondeur, l'espèce et le nombre de prédateurs marins hostiles et/ou affamés dans un rayon de 24". Le *trident d'alarme* doit être tenu en main et pointé pour que la personne qui l'utilise obtienne les informations décrites précédemment, 1 round étant nécessaire pour balayer un hémisphère de 24" de rayon. Le *trident* contient 19-24 charges, chaque charge étant suffisante pour durer 2 rounds. Il s'agit d'une arme magique +2.

Trident de commandement aux poissons : Cette fourche à trois pointes placée sur un manche de 1,8 mètre de long ressemble à une fourche de guerre quelconque. Ses propriétés magiques permettent à celui qui la manie de forcer tous les poissons (y compris requins et anguilles, mais pas les mollusques, crustacés, amphibiens, reptiles, mammifères et autres créatures marines qui ne sont pas des poissons) situés dans un rayon de 6" à effectuer un jet de protection contre la magie (utilisant ainsi une charge du *trident*). Les créatures qui échouent se retrouvent totalement sous le contrôle empathique du possesseur du trident. Elles ne l'attaquent pas, pas plus que les personnages se trouvant à moins de 3 m de lui. Le porteur de l'objet peut les obliger à se déplacer dans la direction qu'il désire et leur envoyer des messages émotionnels (peur, faim, colère, indifférence, etc.). Les poissons qui réussissent le jet de protection ne sont pas sous contrôle empathique, mais ils n'approchent pas le *trident* à moins de 3 mètres. Les bancs de poissons sont traités comme une seule entité. Un *trident* de ce type contient 17-20 charges. En dehors de cela, il s'agit d'une arme +1.

Trident de soumission : Une arme de cette nature n'a rien d'exceptionnel, totalement identique à un trident ordinaire. Le porteur d'un *trident de soumission* oblige tout adversaire qu'il touche à effectuer un jet de protection contre la magie. S'il ne le réussit pas, il doit lancer les dés pour un jet de moral le round suivant *au lieu* d'attaquer. Si le moral est *bon*, il peut reprendre le combat le round suivant. Si le moral est *mauvais*, il est envahi par un sentiment de désespoir qui dure entre 2 et 8 rounds. Après cela, la créature est à nouveau libre d'agir à sa guise. Ce *trident* est une arme magique +1, et possède 17-20 charges.

Trident des profondeurs : Un *trident des profondeurs* ne diffère en rien d'un trident ordinaire et il est impossible de distinguer la particularité de son enchantement par rapport à l'aura des autres armes magiques de ce type. Tout personnage qui prend le *trident des profondeurs* en main ressent immédiatement un irrésistible désir de s'immerger à la plus grande profondeur possible. Cette envie insatiable la force à se diriger instantanément vers l'étendue d'eau la plus grande/profonde (suffisante, quoi qu'il en soit, pour l'immerger complètement) et à s'y plonger de façon permanente. Le personnage est incapable de lâcher le *trident*, et seuls un sort de *respiration aquatique* (après l'immersion) ou l'utilisation d'un *souhait* (ou d'une *altération de la ŕalité*) lui permettent de s'en débarrasser. Le *trident* est par ailleurs une arme maudite -2. Notez que le trident ne donne pas le pouvoir de respirer sous l'eau.

TABLE (III.E.) SPECIAL

Notes concernant les reliques : Chaque *relique* est un objet unique possédant des pouvoirs puissants et éventuellement des effets secondaires. Quel que soit le nombre de ces objets qui entrent dans votre campagne, seul un de chaque peut exister. Au fur et à mesure que vous les y placez ou que les personnages les découvrent, vous devez barrer les lignes en question sur la table pour indiquer qu'il n'est plus possible de les découvrir par hasard (si les dés indiquent un objet d'ores et déjà utilisé, vous pouvez le remplacer par un indice concernant l'endroit où il se trouve, ou ignorer le résultat afin qu'aucun objet magique ne soit découvert.

A cause de la nature unique de chaque *relique*, leurs pouvoirs ne sont décrits que partiellement. C'est à vous, le Maître de Donjon, de décider de la nature des pouvoirs importants qu'elles ont. Ceci empêche les joueurs d'acquérir la moindre connaissance de ces objets, même s'ils possèdent ou lisent cet ouvrage, et cela a aussi l'avantage de rendre chaque *relique* unique d'une campagne à une autre.

Les *reliques* que vous introduisez dans le jeu doivent être soigneusement gardées par des pièges et des monstres, au point que la récupération de l'une d'elles doit être une tâche d'une telle importance que seul des personnages forts ont, de concert et après de multiples tentatives de longue haleine, une chance de l'atteindre. Chaque *relique* peut bien entendu être entourée d'une pléthore de légendes, rumeurs et autres racontars. La découverte de ces informations ne doit pas être due au hasard. S'il est possible de disséminer des indices de faible importance, tout renseignement conséquent oral ou écrit, doit être recherché et obtenu, dans le meilleur des cas, uniquement après une grande dépense tant en temps qu'en argent.

Veuillez noter que vous n'êtes en aucun cas obligé d'utiliser ne serait-ce qu'une seule de ces *reliques*. Si vous préférez, vous pouvez changer leurs noms dans votre campagne pour qu'ils correspondent à une mythologie particulière, ou bien les inventer de toutes pièces. Mais toute tentative effectuée dans ce dernier but doit se faire en gardant à l'esprit l'équilibre du jeu (ceci s'applique aussi au choix des pouvoirs de ces *reliques!*). La présence d'une super-arme est certaine de réduire une campagne toute entière en cendres, à moins de lui imposer des limitations adéquates (et une créature résolument opposée dans la plupart des cas).

Après la description des *reliques* se trouvent 5 tables qui ennumèrent les différents pouvoirs et effets secondaires de ces objets. Chaque objet n'est décrit qu'avec quelques uns de ses attributs, et ses autres caractéristiques sont mentionnées en fonction du nombre de pouvoirs ou effets secondaires selon la table idoine (chaque objet possède un certain nombre de pouvoirs et/ou effets secondaires que vous devez choisir et recopier sur ce livre). Les joueurs ne connaissent rien sur les pouvoirs et effets de n'importe quelle *relique*. Ils doivent les découvrir grâce à l'expérimentation, aux légendes, au sort de *mythomancie*, etc.

Si un joueur refuse de faire courir des risques à son personnage lors de la découverte d'un objet, préférant qu'un serviteur ou un compagnon d'armes accomplisse tout le processus d'essais et d'erreurs, le personnage à qui on confie l'objet ou on lui ordonne d'en découvrir les pouvoirs et les effets accomplira certainement une des choses suivantes :

1. Si le personnage est *mauvais*, il détruira le personnage joueur, ou au moins s'échappera une fois qu'il aura pris connaissance des pouvoirs de la *relique*.
2. Si le personnage est *neutre* (mais ni bon, ni mauvais), il utilisera les pouvoirs de la *relique* pour dominer et contrôler son ancien maître/employeur, allant jusqu'à le détruire s'il est menacé.
3. Si le personnage est *bon*, il s'apercevra que son maître/employeur a agi de la manière la plus épouvantable qui soit en lui demandant ou en lui ordonnant de prendre la *relique*. Il tentera tout ce qui est dans ses possibilités pour échapper au personnage joueur et emporter l'objet pour le remettre aux responsables de son ordre religieux ou à un autre suzerain (et, bien sûr, il ne s'associera plus *jamais* avec le personnage joueur en question).

Tous les serviteurs ou compagnons d'armes d'un PJ qui agit ainsi avec une *relique* subissent une baisse de loyauté entre 10 % et 30 %, si celui qui manie l'objet est tué ou handicapé de manière permanente.

Toutes les *reliques* possèdent une telle puissance qu'elles sont immunisées aux attaques (magiques ou physiques). Certaines sont plus antérieures aux divinités connues, d'autres ont été forgées par les dieux eux-mêmes. Il n'existe le plus souvent, qu'un seul moyen de détruire chaque objet. Une table qui suit celles des pouvoirs offre quelques suggestions à ce propos. Tout personnage qui tente de détruire une *relique*, en la démantelant, ou en ôtant une partie, ou en altérant son aspect d'une quelconque manière doit effectuer un jet de protection contre la magie à -5. L'échec signifie la mort.

Bon nombre de ces objets ont tendance à rendre leur possesseur peu enclin à la compagnie d'autrui, secret, arrogant et/ou avide. Il est préférable de faire jouer ces effets en manipulant le personnage joueur grâce aux jeux de pouvoirs, aux personnages non joueurs, etc.

Enfin, quoi qu'il arrive au possesseur d'une *relique*, ou les conséquences qu'il provoque en usant des pouvoirs *ultimes* (ou même des pouvoirs *majeurs* dans certains cas), le résultat demeure permanent et habituellement irréversible par les plus puissants sorts (*souhait majeur* inclus, par exemple) ou même par les divinités. Exception : Une divinité qui a créé l'objet, ou qui le contrôle complètement, peut (si vous le désirez) annuler les effets de certains pouvoirs.

Anneau de Gaxx : Ce joyau est d'origine totalement étrangère : bien qu'il semble fait de platine et que la pierre soit une spinelle de la plus belle eau, un examen par le plus avisé des nains ou un expert en joaillerie permet de découvrir qu'il est d'une facture unique et que la gemme est d'un type inconnu. L'*anneau de Gaxx* doit être glissé à un doigt afin de dévoiler ses pouvoirs. Son porteur peut faire pivoter les neuf facettes de la gemme sertie dans l'*anneau*, chacune d'elles déclenchant un pouvoir/effet différent quand elle est tournée vers le haut (le bout du doigt) de l'anneau. Notez tou-

TRESOR (RELIQUES)

tefois que la gemme pivote d'elle même dès que son porteur passe l'anneau à son doigt, l'ôte ou dort. En conséquence, le MD doit déterminer aléatoirement (et secrètement) quelle facette est ainsi en place à chaque jour d'utilisation de l'*anneau*. C'est ensuite au porteur d'en découvrir l'usage. Bien sûr, une fois l'ordre des facettes connu, le personnage est capable de produire l'effet désiré. Il est absolument impossible de marquer l'anneau ou les facettes de quelque manière que ce soit, aussi la détermination aléatoire et la découverte sont inévitables (même un *souhait majeur* ne peut aider à déterminer la nature d'une facette). L'*anneau* a les pouvoirs et effets suivants :

3 X I: ______, ______, ______
2 X II: ______, ______
1 X III: ______
1 X IV: ______
1 X V: ______
1 X VI: ______

Baguette des sept parties : Les Ducs du vent d'Aaqa sont les créateurs légendaires de cet objet. Il est dit qu'ils construisirent la *bâguette* pour s'en servir durant la grande bataille de Pesh où s'affrontèrent le Chaos et la Loi. C'est là que la bâguette fut brisée et ses morceaux disséminées. Mais les enchantements de l'objet étaient tels que rien ne pouvait réellement le détruire. Par conséquent, si ses diverses parties sont retrouvées et agencées dans le *bon ordre*, son possesseur aura en main une arme dont la puissance dépasse les confins de l'imagination. Les 7 parties de la *bâguette* sont toutes légèrement différentes les unes des autres, la première étant la plus importante en longueur et en diamètre, la septième la plus petite. Aucun morceau isolé n'a de pouvoir ou d'effet. Individuellement, ils ressemblent tous à une petite barre, sauf la dernière, semblable à un court bâtonnet de métal. La première section de la *bâguette* donne à son possesseur une notion de la *direction* dans laquelle se trouve la seconde, mais uniquement à condition qu'il pense à ceci en tant que partie d'un objet magique complet. Si la seconde, troisième, etc, section est découverte avant la première, elle conduira vers le morceau qui la suit (dans l'ordre croissant), pas celui qui la précède. Si une partie est placée sur une autre dans le désordre (première-troisième, seconde-sixième, au choix), le morceau doté du chiffre le plus élevé se téléporte dans une direction aléatoire sur une distance variant entre 160 et 1600 km. Quand elle est complètement assemblée, la *bâguette* mesure près de 1,5 mètre.

Une fois qu'il a assemblé trois sections adjacentes, le possesseur est incapable de se séparer de la baguette jusqu'à la fin de ses jours, tant que tous les morceaux ne sont pas assemblés. Les pouvoirs de chaque section sont cumulatifs lorsqu'elles sont accolées, mais les pouvoirs *complets* ne fonctionnent que lorsque *toutes* les parties sont réunies. Bien que son possesseur soit incapable de la démonter, il existe une chance sur 20 (5%) à chaque utilisation d'un pouvoir principal que la bâguette se brise à nouveau et que ses différentes parties se téléportent à 160-2000 km dans des directions aléatoires.

Pouvoirs de la baguette fragmentée

parties 1-2 1 X III: ______
parties 2-3 1 X II: ______
parties 3-4 1 X I: ______
parties 4-5 1 X IV: ______
parties 5-6 1 X II: ______
parties 6-7 1 X VI: ______

Pouvoirs de la baguette assemblée

1 x I: ______
1 X II: ______
2 X III: ______
2 X V: ______
1 X VI: ______

Si la *baguette* n'est pas assemblée dans l'ordre, les pouvoirs/effets ne sont *pas* cumulatifs ; seul le pouvoir ou l'effet de la dernière partie est effectif, tous les autres étant inopérants. Notez que, comme précisé précédemment, si la première section est assemblée à la seconde, la seconde à la troisière, etc., les pouvoirs/effets sont cumulatifs. Lorsque la *baguette* est complète, les *pouvoirs et les effets complets* supplémentaires sont effectifs.

Codex des plans infinis : Dans un passé très lointain, le Haut Prêtre-Sorcier des iles de Woe (désormais englouties sous les eaux du Nyr Dyv - **LE MONDE DE FAUCON-GRIS** de TSR) découvrit cet ouvrage et utilisa ses pouvoirs mystérieux pour dominer les états voisins. Mais la légende dit aussi que ces mêmes pouvoirs furent à l'origine de la chute du tyran et de son empire naissant. Il semble que le *Codex* ait survécu à l'inondation tumultueuse les fragments suivants, car on en retrouvera, écrits par l'archimage Tzunk avant son étrange disparition :

"... et les deux robustes esclaves le soulevèrent (le *Codex*) du dos de la Bête. J'ordonnai ensuite que l'on abatte les Portes de cuivre, alors elles fûrent arrachées de leurs gonds et s'effondrèrent dans un fracas de tonnerre sur la pierre. L'effrit hurla de peur et s'enfuit lorsque j'ordonnai de lire la page. La Bête pénétra dans la Cité de Cuivre. J'étais désormais Tzunk, Maître du Plan des Cieux en Fusion. D'une main sûre, je refermai le Tome de Yagrax (le *Codex*), redoutant de..."

D'après ce qui précède, il est évident que l'objet est de très grande taille et d'une puissance exceptionnelle. Toute personne qui lit ses 99 pages damnées a 99% de chances de subir un destin effroyable (1% de chances cumulables par page). Les autres pages du *Codex* renferment les clés permettant le transfert physique instantané sur tous les plans et dans tous les espaces parallèles de n'importe quel monde ou univers. L'ouvrage détruit immédiatement tout personnage en dessous du 11ème niveau qui le touche, mais ceux qui ont au moins atteint ce niveau et qui réussissent un jet de protection contre la magie peuvent commander aux pouvoirs du *Codex* :

4 X I: ______, ______, ______, ______
4 X II: ______, ______, ______, ______
2 X III: ______, ______
2 X IV: ______, ______
2 X V: ______, ______
2 X VI: ______, ______

Note : Lorsque vous activez pouvoirs et effets, dosez leur apparition au fur et à mesure que le personnage avance dans la lecture du *Codex*.

Corne de métamorphose : Cet objet fort ancien ressemble en tout point à n'importe quelle corne magique plus courante (*destruction*, *bulles*, etc.) Quand une créature souffle dedans, un pouvoir de la table I ou un effet de la table III est mis en branle. Si on souffle deux fois dans la corne, c'est un pouvoir de la table II ou un effet de la table IV qui a lieu. Si on souffle à trois reprises dans la corne, il s'agit d'un pouvoir de la table V ou d'un effet de la table VI. Vous devez déterminer la probabilité qui existe entre les pouvoirs et les effets (75%/25% est une valeur conseillée). Il ne vous reste plus qu'à déterminer aléatoirement le pouvoir ou l'effet sur la table appropriée. Ne tenez aucun compte des résultats incohérents.

Coupe et talisman d'Al'Akbar : Les dieux des Paynims offrirent ces deux reliques sacrées à leur grand prêtre (d'alignement loyal bon) le plus dévoué durant les jours qui suivirent la "dévastation invoquée". Des pillards demihumains s'en emparèrent et les dernières rumeurs les concernant tendaient à faire accroire qu'elles se trouvent quelque part dans une région du sud-est des Royaumes Bandits. La *coupe*, en or martelé, est engravée d'argent et sertie de 12 grosses gemmes enchâssées d'électrum (d'une valeur marchande minimale de 75.000 po). En cas de détection, elle n'irradie pas la magie, mais octroie les pouvoirs/effets suivants :

4 X I: ______, ______, ______, ______
1 X III: ______*

En platine martelé, le *talisman* est engravé d'or, façonné en forme d'étoile à huit pointes avec une petite gemme à chaque extrémité. L'étoile est suspendue à une chaîne en or et en électrum, portant des boules d'argent (8 séries de 3). La valeur de ce joyau dépasse 10.000 po. Il n'irradie pas non plus la magie en cas de détection, mais confère les pouvoirs/effets suivants :

2 XII: ______, ______
1 X IV: ______**

Si un clerc, un druide, un paladin ou un ranger possède les deux objets, il peut remplir la coupe d'eau bénite et plonger le talisman dans le liquide pour créer une potion une fois par semaine. Le type de la potion est le suivant :

1-5	*soins*
6-10	*extra-soins*
11-15	baume anti-poison
16-17	remède pour la *guérison des maladies*
18-19	onguent de *désenvoûtement*
20	baume de *rappel à la vie*

Et le possesseur (de la paire) gagne les pouvoirs/effets suivants :

1 X V: ______
1 X VI: ______

* Uniquement pour les personnages *neutres* ou *mauvais*.

** Uniquement pour les personnages *mauvais*.

Couronne fabuleuse : Selon la tradition, de magnifiques insignes de royauté, destinés à des serviteurs particuliers des dieux de chaque alignement, fûrent façonnés alors que les divinités étaient en conflit direct. On ignore le-

quel eût cette idée en premier. Le champion de chaque alignement d'éthique (Bien, Neutralité, Mal) reçut une *orbe*, un *spectre* et une *couronne*. Mais ces objets ont été disséminés et perdus au long des siècles d'affrontement acharné qui se sont écoulés depuis le jour de leur apparition. Ces trois séries complètes octroient des pouvoirs exceptionnels. Mais la seule possession d'une *couronne fabuleuse* offre à un personnage de même éthique des avantages considérables (si un personnage d'un autre alignement touche un tel objet, il subit 5-30 points de dégâts et doit réussir un jet de protection contre la magie ou mourir instantanément). L'alignement d'une *couronne* est déterminé de la manière suivante :

01-06	Mauvais
07-14	Neutre
15-20	Bon

Lorsqu'elle est portée, la *couronne* octroie un niveau d'expérience supplémentaire au personnage et lui confère les pouvoirs (ou effets) suivants :

	Mal	Bien	Neutralité
2 X I:	____,	____,	____
1 X II:	____	____	____
1 X III:	____	____	____

Si un personnage porteur d'une *couronne* touche une *orbe fabuleuse* (q.v.) ou un *spectre fabuleux* (q.v.) d'une éthique différente, il subit des dégâts et doit effectuer un jet de protection comme indiqué précédemment. Si ce jet est réussi, il est affecté par un effet maléfique de la table IV. Si, en revanche, l'*orbe* ou le *spectre* sont de la même éthique, les pouvoirs (et effets) supplémentaires suivants sont octroyés au possesseur :

2ème objet de la série	Mal	Bien	Neutralité
1 X I:	____	____	____
1 X II:	____	____	____

3ème objet de la série	Mal	Bien	Neutralité
1 X I:	____	____	____
1 X II:	____	____	____
1 X IV:	____	____	____
1 X V:	____	____	____
1 X VI:	____	____	____

Note : La similitude de ces objets est telle qu'un examen minitieux ne révèle aucune différence et qu'une détection magique ne dévoile pas son alignement. Chaque *couronne* ressemble à un élégant diadème en or serti de 3 pierres précieuses de grande taille ; il est possible d'en obtenir au moins 50.000 po en vendant l'objet.

Cristal de la flamme d'ébène : L'origine de cette relique, tout comme l'endroit précis où elle se trouve, sont totalement inconnus. Superbement taillé, il est aussi résistant que le diamant et grand comme la main. Quand on le touche, le *cristal* émet des rayons de lumière et une flamme noire semble s'animer et danser au cœur du joyau. Toutes les créatures qui se trouvent à moins de 9 mètres doivent réussir un jet de protection contre la magie sous peine de se retrouver charmées, comme sous l'effet d'un sort de *feu charmeur*. Le possesseur peut faire appel aux pouvoirs du *cristal* en ne quittant pas des yeux la *flamme d'ébène* en son centre. Ces pouvoirs et effets sont les suivants :

4 X I: ____, ____
2 X II: ____, ____
1 X III: ____
1 X IV: ____
1 X V: ____
1 X VI: ____

Dents de Dahlver-Nar : S'il advint qu'un clerc fut autrefois plus puissant que le fameux Dahlver-Nar, les récits du temps jadis restent muets à ce sujet. Les dieux eux-mêmes lui donnèrent des pouvoirs fantastiques qui furent transmis à d'autres grâce aux fabuleuses reliques de Dahlver-Nar : ses dents. Chacune d'elle a un pouvoir et si un personnage parvient à posséder un quart, une moitié, voire même la totalité de ces *dents*, d'autres avantages considérables se manifestent. Toutefois, pour obtenir le pouvoir d'une de ces reliques, le personnage doit la placer dans sa bouche, où elle prendra la place d'une dent manquante équivalente. Seul le décès de leur possesseur permet de les ôter. Leurs pouvoirs/effets sont :

Dent n°		Dent n°	
1) 1 X I:	____	17) 1 X I:	____
2) 1 X II:	____	18) 1 X I:	____
3) 1 X III:	____	19) 1 X I:	____
4) 1 X I:	____	20) 1 X I:	____
5) 1 X II:	____	21) 1 X IV:	____
6) 1 X I:	____	22) 1 X I:	____
7) 1 X VI:	____	23) 1 X I:	____
8) 1 X I:	____	24) 1 X II:	____
9) 1 X III:	____	25) 1 X I:	____
10) 1 X I:	____	26) 1 X III:	____
11) 1 X I:	____	27) 1 X I:	____
12) 1 X I:	____	28) 1 X II:	____
13) 1 X I:	____	29) 1 X III:	____
14) 1 X VI:	____	30) 1 X I:	____
15) 1 X I:	____	31) 1 X I:	____
16) 1 X II:	____	32) 1 X I:	____

Série de

1-8) 1 X II:	____	1 X VI:	____
9-16) 1 X II:	____	1 X IV:	____
17-24) 1 X II:	____	1 X III:	____
25-32) 1 X II:	____	1 X III:	____

Série de

1-16) 1 X V: ____
17-32) 1 X V: ____

1-32) 1 X V: ____

Les pouvoirs et les effets sont cumulatifs.

Epée de Kas : C'est ici que se trouve un renseignement supplémentaire concernant la liche Vecna : "Quand la puissance de Vecna alla grandissant, celui-ci choisit un lieutenant des plus mauvais et impitoyables pour lui servir de garde du corps et de bras droit. Ce compagnon d'arme fut le Seigneur Ka et, à son attention, Vecna trouva une arme d'une puissance extraordinaire : une longue et fine lame de métal gris terne, une épée dont la résistance est demeurée insurpassée, dotée d'une pointe acérée, d'un fil tranchant et de propriétés magiques. Kas servit la liche durant très, très longtemps. Mais sa convoitise augmentait au fur et à mesure que son influence croissait, car son *épée* le poussait constamment à aller de l'avant, lui affirmant qu'il était désormais plus fort que Vecna lui-même. Avec la puissance de l'épée pour lui porter assistance et conseils, Kas pourrait régner à la place de la liche. D'après la légende, Kas et son *épée* mirent un terme aux agissements de Vecna, mais, en même temps, la liche causa la perte de son lieutenant rebelle. Le monde tout entier ressortit plus lumineux et plus sain de cette lutte".

Bien que l'on ne dispose que de vagues allusions aux pouvoirs et effets de l'*épée*, il n'existe aucun doute sur le fait que Kas devint, grâce à elle, l'escrimeur le plus renommé de son temps. Il s'agit d'une *lame de défense* +6, infligeant le double des dégâts à toutes les créatures originaires d'un plan différent du Plan Matériel (mais uniquement des dégâts normaux sur un autre plan). L'alignement de cette épée courte est profondément mauvais et chaotique ; avec ses 15 d'intelligence et 19 d'ego, elle tentera immanquablement de contrôler celui qui se l'approprie. L'*épée de Kas* a ces pouvoirs et effets :

5 X I: ____, ____
2 X II: ____, ____
1 X III: ____
2 X IV: ____, ____
2 X V: ____, ____
1 X VI: ____

Flasque métallique de Tuerny l'impitoyable : Il semble que cet objet soit une urne de petite taille et pesant relativement lourd. Elle peut néanmoins être aisément transportée dans un sac ou à la main en dépit de son poids. La *flasque* est fermée par un bouchon en forme de navet, engravé et estampé de signes, de runes et de glyphes de puissance afin de contenir l'esprit qui se trouve à l'intérieur. Le possesseur n'a besoin de connaître que 3 mots pour utiliser correctement la *flasque* (le mot d'OUVERTURE, de COMMANDE et de FERMETURE). On raconte que la *flasque* contient une des créatures suivantes :

- un diable majeur
- une banshee
- un démon majeur
- une sorcière des ténèbres
- un nycadaemon

Il est généralement admis que le Serviteur de la *flasque* ne peut être libéré que pour accomplir des actes mauvais, et qu'il doit toujours tuer avant que l'on puisse lui ordonner de réintégrer sa prison. En plus du Serviteur, la *flasque* confère les pouvoirs et effets suivants :

3 X I: ______, ______, ______
1 X III: ______
1 X V: ______
1 X VI: ______

Flute de Ye'Cind : Cet instrument à vent puissament enchanté ne nécessite aucun musicien pour en jouer car il est capable, sur commande, d'interpréter les airs les plus complexes. Il déclenche systématiquement l'alarme si quelqu'un dérobe un objet qui appartient à son possesseur (y compris lui-même) et se trouve dans un rayon de 9 mètres. Si le personnage désire savoir ce qui s'est passé dans ce périmètre, le musicien peut lui fournir des informations par le truchement de la musique, en jouant certains airs et certaines chansons avec des mots-clés dans les paroles. D'aucuns prétendent aussi que l'instrument peut grâce à ses notes communiquer d'autres renseignements et lancer certains sorts. Ses autres pouvoirs et effets sont les suivants :

5 X I: ______
2 X II: ______, ______
1 X III: ______
1 X IV: ______
1 X V: ______
1 X VI: ______

Hache du seigneur des nains : La légende veut que le nain le plus important ayant jamais existé, le premier Roi, forgea cette arme dans les feux d'un volcan avec l'aide de son saint patron. Elle passa des mains d'un monarque nain à un autre avant d'être perdue, il y a plusieurs siècles, lors de la Dévastation Invoquée. Des rumeurs persistent quant à l'apparition épisodique de la *Hache* à divers endroits, mais elle est censée porter une malédiction. La lame de la *Hache* équivalent à une *lame d'acuité*, avec un pommeau égal à un martеau +3. Le manche s'allonge et se rétrecit sur commande de son possesseur pour ressembler à une *Hache* d'armes ou de jet qui revient, jusqu'à 9 mètres, vers celui qui l'a lancée. Son possesseur obtient les capacités naines d'infravision, de détection des pièges, etc (ces capacités sont doublées s'il s'agit d'un nain). L'espérance de vie du possesseur est augmentée de 50 % mais, avec le temps, il acquiert de plus en plus les caractères physiques de nain jusqu'au moment où, finalement, il ressemble à l'un de ces individus. La *Hache* possède les autres pouvoirs/effets suivants :

2 x I ______
1 x II ______,
1 x III ______,
1 x IV ______
1 x V ______
1 x VI ______

Hutte de Baba Yaga : Il y a plusieurs millénaires, la plus puissante des magiciennes que la Terre ait portée consacra une grande partie de ses pouvoirs à créer une demeure magique extraordinaire. Lorsqu'elle passa dans un autre plan, sa hutte disparut, et des rumeurs veulent qu'elle ait été vue à une ou deux occasions depuis lors. Baba Yaga inventa une hutte d'apparence ordinaire : une construction circulaire de 4,5 mètres de diamètre et 3 mètres de haut, avec un toit de chaume. Cette habitation repose sur deux pilotis imposants, hauts de 4 mètres, semblables à des échasses. Elle est, en outre, dotée d'intelligence (*haute*) et de sens humains, plus l'infravision (jusqu'à 36 m) et l'ultravision. A l'intérieur, la *Hutte* est un petit palais (jardins, fontaines d'eau et de vin et 30 salles réparties sur 3 étages, le tout somptueusement et richement meublé). Malgré cet intérieur spacieux, les pattes d'oiseau peuvent déplacer la *Hutte de Baba Yaga* jusqu'à une vitesse de 48" dans les marais, 36" sur des terrains irréguliers ou normaux, 12" dans les collines, forêts, etc. La *Hutte* obéit aux ordres d'une personne (la première à prononcer la phrase-clé) et peut accourir au moindre appel si elle se trouve à moins d'une lieue. Ses pattes infligent des coups équivalents à ceux d'un géant des collines, au rythme de deux attaques par round, à toute créature assez téméraire pour s'approcher sans y avoir été invitée ou sans connaître le mot de commande. Les pattes sont de CA 2 et peuvent encaisser chacune 48 points de dégâts, se régénérant de 1 point par round). Les parois de la *Hutte* sont équivalent du granit de 1,5 mètre d'épaisseur. La *Hutte* possède les pouvoirs/effets supplémentaires suivants :

4 x I ______, ______, ______, ______
2 x II ______, ______
1 x III ______,
1 x IV ______,
1 x V ______,
1 x VI ______,

Jacinthe de la beauté inestimable : Il est dit que ce sont les dieux eux-mêmes qui prirent et taillèrent le plus beau corundon au cœur de la montagne la plus imposante pour en faire la *jacinthe de la beauté inestimable*. La valeur de cette énorme gemme dépasse l'imagination. De couleur feu, elle est d'une beauté indescriptible, avec des douzaines de facettes taillées à la perfection qui émettent des rayons brillants. Tous ceux qui l'aperçoivent à moins de 6 mètres doivent réussir un jet de protection ou se retrouver charmés par ce joyau. Les légendes racontent qu'elle fut en possession du célèbre sultan Jehef Peh'reen durant quelques temps, avant de se retrouver ensuite dans le pays de Ket, puis, plus au sud, dans le Keoland (voir le **MONDE DE FAUCON-GRIS**), où on perdit alors sa trace. Lorsque son possesseur la tient bien en main, il gagne les pouvoirs/effets suivants :

2 X I: ______, ______
2 X II: ______, ______
1 X III: ______
1 X IV: ______
1 X V: ______
1 X VI: ______

Machine de Lum le fou : La facture de cet étrange objet d'aspect fort ancien ne ressemble en rien à celles qui ont cours actuellement. Il est donc possible qu'il ait été assemblé par des dieux oubliés depuis des siècles et des siècles, pour finalement demeurer intact bien après que ses créateurs soient retournés au néant. Le baron Lum se servit de la machine pour bâtir un empire, mais nul ne sait ce qu'est devenue depuis lors cette lourde mécanique. Les légendes prétendent qu'elle possède 60 leviers, 40 cadrans et 20 interrupteurs (dont seulement la moitié fonctionne encore). Qu'ils soient manipulés seuls ou en combinaison, ces contrôles génèrent toutes sortes de pouvoirs et d'effets.

La *machine* est fragile, complexe, encombrante et très lourde (2.500 kg). Il est impossible de la déplacer normalement, et le moindre choc un tant soit peu sérieux la met en marche avant de détruire *irrémédiablement* 1-4 de ses fonctions. La capacité de sa cabine est de 4 créatures de taille humaine (1,2 x 1,5 x 2,1 mètres). Si une créature ou un objet se trouve à l'intérieur et si on fait fonctionner les commandes de la machine, il peut alors se passer éventuellement quelque chose.

Vous devez préparer une table en fonction des 60 leviers, 40 cadrans et 20 interrupteurs, en y indiquant les différentes possibilités d'utilisation et les manipulations. Vous pouvez décider d'y inclure des pouvoirs et/ou des effets de votre invention :

15 X I: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______

15 X II: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______

10 X III: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______

10 X IV: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______

15 X V: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______

5 X VI: ______, ______, ______, ______, ______

Main de Vecna : On suppose que l'archi-liche Vecna a imprégné sa main (gauche) et son œil (voir plus bas) de pouvoirs horribles et merveilleux afin de leur permettre de ne pas disparaître au fil du temps, bien après que le reste de son corps ait été transformé en poussière (c.f. *Œil de Vecna*). Les légendes racontent que la *main* ressemble à une extrémité momifiée, une main dessechée et flétrie, provenant éventuellement d'un corps brûlé. Si on applique le poignet contre le moignon d'un avant-bras, il se greffe immédiatement au membre et devient fonctionnel, avec une force de 18/00 (pas d'ajustement au "toucher" ou aux dégâts). La *main* modifiera l'alignement du personnage en *neutre-mauvais*, comme précisé dans le cas de l'*œil*.

Le personnage porteur est libre d'utiliser les pouvoirs mineurs sans crainte ni risque, mais dès qu'il s'agit d'un pouvoir majeur, il réveille un esprit mauvais fort puissant (c'est à vous, en tant que MD d'entamer alors un plan insidieux de suggestions et de besoins tournés vers le mal en lieu et place du personnage). Lorsqu'un pouvoir principal est utilisé, le porteur devient instantanément *neutre-mauvais* (très mauvais). Il est possible d'amputer la *main* à tout moment avant l'utilisation de ses pouvoirs avec une probabilité de réussite de 100%. Chaque utilisation d'un pouvoir majeur soustraie 1% de chances, 10% dans le cas d'un pouvoir principal. Dès lors que la somme en question atteint 100%, il n'est plus possible d'enlever la main et le personnage en est conscient.

Pour utiliser un pouvoir, il faut pointer ou replier un ou plusieurs doigts de la *main* (ou les agencer selon une variante basée sur des combinaisons). Ses pouvoirs et effets sont les suivants :

10 X I: ______, ______, ______, ______, ______, ______

5 X II: ______, ______, ______, ______, ______
2 X III: ______, ______
2 X IV: ______, ______
2 X V: ______, ______
1 X VI: ______

Rappelez vous que RIEN NE PEUT ALTERER LES EFFETS DE LA MAIN DE VECNA SUR SON PORTEUR, EXCEPTE L'INTERVENTION DES DIVINITES LES PLUS PUISSANTES. De plus, il est conseillé que même ces divinités répugnent à avoir le moindre rapport avec un tel individu ; faites donc en sorte que les effets soient irrévocables.

Note : Imaginez les combinaisons de positions de doigts/mains pour chaque pouvoir et notez les : poing fermé = (   ) pouce en bas = (   ), auriculaire pointé = (   ), etc. Conservez cette table et demandez au porteur d'utiliser ces positions pour déclencher les pouvoirs de la *main*.

Manteau Invulnérable d'Arnd : Selon la légende, le grand Prêtre Arnd de Tdon fut possesseur originel de cette relique. Il s'agit d'une tunique en fines mailles brillantes et scintillantes d'un poids négligeable. Ce *manteau* recouvre les bras (jusqu'au coude), le torse et l'abdomen de toute créature humanoïde mesurant entre 90 cm et 2,4 mètres, la rendant invulnérable aux attaques physiques sur les parties du corps qu'il habille et offrant une CA 5 aux autres. De plus, il confère un bonus de +5 à tous les jets de protection, comme s'il s'agissait d'une armure magique +5, et protège son porteur des attaques par le feu comme s'il portait un *anneau de résistance au feu* ; l'acide, le froid et l'électricité n'ont aucun effet sur son possesseur. Le *manteau invulnérable d'Arnd* donne, en outre, les pouvoirs/effets suivants :

3 X I: ______, ______, ______
2 X II: ______, ______
2 X IV: ______, ______
1 X IV: ______
1 X V: ______
1 X VI: ______

Masque de Johydee : On raconte que la grande prêtresse Johydee usa de multiples subterfuges et stratagèmes pour amener les puissances du mal à fabriquer cet étrange objet. Avec sagesse, Johydee s'en servit pour renverser la domination qu'elles exerçaient sur sa contrée. Le *masque* recouvre totalement le visage de celui qui le porte et lui permet de prendre l'apparence de n'importe quelle créature humaine ou humanoïde. Il protège également de toutes les formes de contact, de détection ou d'attaque mentale. Selon les rumeurs, le *masque* octroie une immunité complète envers les attaques par le regard (basilisk, catoblepas, méduse, etc), ainsi que les pouvoirs/effets suivants :

2 X I: ______, ______
1 X II: ______
1 X VI: ______

Masse d'armes de Cuthbert : On prétend que cette arme est celle-là même qu'utilisa le vénérable St Cuthbert de la Trique lorsqu'il démontra aux incroyants la folie de leurs erreurs. Au cours des décades suivantes, les saintes reliques du Saint en personne ont été enchâssées dans cette *masse d'armes* d'alignement *loyal-bon* pour lui donner un ajustement de +5 à la fois au toucher et aux dégâts, sans oublier des effets de *disruption*. Seuls les clercs loyaux et bons, possédant une force de 18, peuvent manier cette arme et gagner les pouvoirs/effets suivants :

3 X 1: ______, ______, ______
2 X II : ______, ______
1 X VI : ______

Œil de Vecna : Le nom de Vecna n'est que rarement prononcé, toujours à voix basse et jamais en présence d'étrangers, car les légendes laissent à entendre que le fantôme de ce qui fût en d'autres temps la liche suprème hante toujours le plan matériel. On tient de source sûre que lorsque l'heure de Vecna sonna, seuls un œil et une main survécurent. On raconte que l'*œil de Vecna* luit à l'instar de celui d'une créature sauvage. Il ressemble à une agate jusqu'au moment où il est glissé dans l'orbite vide d'un personnage vivant. Une fois mis en place, il se greffe instantanément et irrévocablement à la tête en question et il devient impossible de l'ôter ou de l'endommager sans tuer le personnage. L'alignement du personnage devient immédiatement *neutre-mauvais*, et ce de manière *permanente*. L'œil octroie simultanément l'*infravision* et l'*ultravision* à son porteur, ainsi que les pouvoirs et effets suivants :

2 X I: ______, ______
2 XII: ______, ______

1 X IV: ______
1 X V: ______

Les pouvoirs mineurs ou majeurs peuvent être utilisés sans crainte et sans risque, mais le pouvoir principal provoque un effet maléfique chez le personnage.

Orbes de dragons : Il est écrit que lorsque certaines des divinités bonnes conspirèrent pour mettre au point des moyens de contrôler facilement les dragons maléfiques qui terrorrisaient l'humanité, des serviteurs démons du mal altérèrent les forces magiques sujettes à caution pour inclure tous les types de dragons. Elles œuvrèrent ensuite de manière à ce que les *orbes* ainsi créés possèdent des propriétés néfastes. En tout, 8 globes de jade blanc ciselé furent façonnés, 1 pour chaque tranche d'âge de l'existence d'un dragon. Le plus petit ne mesure que 7,5 cm de diamètre et le plus grand environ 25 cm. Chacun d'eux est couvert de bas-reliefs représentant des dragons entremêlés de toutes sortes, l'ensemble étant d'une dureté incroyable et renfermant en quelque sorte l'essence même des dragons. Les 8 *orbes* différentes sont :

1. **Orbe du nouveau-né** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de *charmer* n'importe quel dragon très jeune. L'*orbe* possède une intelligence et un ego de 9, et si la somme de ces deux chiffres est supérieure à la somme de l'intelligence et de la sagesse du possesseur, elle le contrôle et le tue sans coup férir. L'*orbe* a les pouvoirs suivants :

   3 X I: ______, ______, ______

2. **Orbe du ver** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de *charmer* n'importe quel *jeune*. L'*orbe* possède une intelligence et un ego de 10, et si le total des deux excède la somme de l'intelligence et de la sagesse du possesseur, l'*orbe* le contrôle et entraîne sa perte aussi rapidement que possible. L'*orbe* a les pouvoirs suivants :

   2 X I: ______, ______
   1 X II: ______

3. **Orbe du dragonet** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de *charmer* n'importe quel dragon *adulte*. L'*orbe* est, sous tous ses aspects, similaire aux autres à l'exception d'une intelligence et d'un ego égaux à 13 et des pouvoirs suivants :

   3 X I: ______, ______, ______
   1 X II: ______
   1 X III: ______

4. **Orbe du dragon** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de charmer n'importe quel dragon *jeune-adulte*. L'*orbe* possède une intelligence et un ego de 12, et si le total des deux excède la somme de l'intelligence et de la sagesse du possesseur, elle le contrôle et provoque la perte du personnage aussi rapidement que possible. L'*orbe* a les pouvoirs suivants :

   4 X I: ______, ______, ______, ______
   1 X II: ______
   1 X III: ______

5. **Orbe du grand serpent** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de *charmer* n'importe quel dragon *adulte*. L'*orbe* est, sous tous ses aspects, similaire aux autres à l'exception d'une intelligence et d'un ego égaux à 13 et des pouvoirs suivants :

   3 X I: ______, ______, ______
   2 X II: ______, ______
   1 X III: ______
   1 X IV: ______

6. **Orbe du pyro-dragon** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de *charmer* n'importe quel *vieux* dragon. L'*orbe* est semblable à ses compagnons excepté une intelligence et un ego égaux à 14, et les pouvoirs suivants :

   3 X I: ______, ______, ______
   3 X II: ______, ______, ______
   2 X III: ______, ______
   1 X IV: ______

7. **Orbe du ver ancien** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de *charmer* n'importe quel dragon *très vieux*. L'*orbe* est en tous points identique aux précédentes, excepté une intelligence et un ego de 16, et les pouvoirs suivants :

4 X I: ______, ______, ______, ______
3 X II: ______, ______, ______
2 X III: ______, ______
1 X IV: ______
1 X V: ______
1 X VI: ______

8. **Orbe du grand dragon éternel** : Le possesseur de cet objet a le pouvoir de *charmer* n'importe quel dragon *ancien*. De plus, l'*orbe* confère un bonus de +8 à tous les jets de protection, attaques et dégâts qu'il effectue en affrontant directement Tiamat ou Bahamut. L'*orbe* est similaire aux autres de moindre puissance, disposant d'une intelligence et d'un ego de 18, et des pouvoirs suivants :

4 X I: ______, ______, ______, ______
3 X II: ______, ______, ______
2 X III: ______, ______
1 X IV: ______
2 X V: ______, ______
1 X VI: ______

Notes concernant les *orbes des dragons* : Toutes ces *orbes* ont une forte part de mal, et un personnage neutre ou bon doit réussir un jet de protection contre la magie pour ne pas *charmer* un dragon neutre/bon. Le *charme*, d'une portée égale à 5'', n'agit qu'au bout d'un round avec un sujet éveillé et conscient de la présence du personnage. Du fait de l'origine de l'objet, seuls les dragons mauvais sont charmés automatiquement, les dragons neutres bénéficiant de -4 sur leur jet de protection et les bons de -2. On considère que les personnages *charmés* possèdent 50% de leur sagesse normale en ce qui concerne une *orbe des dragons*. Tout possesseur affligé d'une *débilité mentale* possède une intelligence égale à 3 (50% de sa valeur s'il est fou). L'*orbe* ne peut contrôler qu'un esprit éveillé et en activité. La destruction d'un personnage se traduit, habituellement, par un sacrifice à un dragon, s'il y en a un à proximité, ou, dans le cas contraire, par la méthode la plus sûre et la plus expéditive.

Orbe fabuleuse : En ce qui concerne l'origine légendaire des 3 *orbes fabuleuses*, se référer ci-dessus aux *couronnes fabuleuses*. Chaque *orbe* possède un alignement d'éthique, déterminé selon la table suivante :

01-06	Mauvais
07-14	Neutre
15-20	Bon

Si un personnage touche une *orbe* d'une éthique différente, il doit réussir un jet de protection contre la magie pour ne pas mourir instantanément, subissant néanmoins 4-24 points de dégâts. Si l'individu en question possède également une *couronne* et/ou un *sceptre*, le fait de survivre à cette épreuve déclenche un effet maléfique de la table IV. Chaque *orbe* est faite de platine, incrustée de gemmes et surmontée d'une forme en pierres et en métaux précieux, lui conférant ainsi une valeur minimale de 100.000 po à la vente. Chaque *orbe* équivaut à une *gemme étincelante* et a également les pouvoirs/effets suivants :

	Mal	Bien	Neutralisé
2 X I:	______, ______	______, ______	______
1 X III:	______	______	______

En ce qui concerne les pouvoirs supplémentaires conférés par la possession d'autres insignes de royauté, se référer à la *couronne fabuleuse*.

Orgue mystique de Heward : Dans les pages des Fables de Burdoci, il est fait mention d'un instrument de grande taille, un orgue doté d'un pouvoir tel que l'on ne saurait faire plus que suggérer la puissance et la magnitude des enchantements qu'une créature peut invoquer en jouant. L'*orgue de Heward* possède 77 tuyaux de grande et de petite tailles, 13 boutons d'ivoire surmontant un clavier avec de nombreuses touches noires et blanches, et trois grandes pédales. On raconte que le soufflet qui envoie l'air nécessaire pour faire sonner les tuyaux est manipulé par un imposant élémental d'air invoqué et enchaîné. Chaque bouton permet à l'orgue de jouer dans un registre différent, alors que les touches font, bien sûr, varier les notes. Nul ne connait l'utilisation exacte des pédales. En dépit des ravages du temps qui ont rendu nombre de tuyaux muets, sans oublier les dégradations et les négligences de toutes sortes qui ont endommagé certaines touches et certains boutons, l'*orgue* peut encore créer des enchantements conséquents à condition que l'on en joue convenablement.

En revanche, l'invocateur potentiel doit faire preuve de la plus extrême prudence en tentant d'utiliser cette relique, car le maniement de mauvais boutons peut provoquer l'invocation de créatures peu idoines ou l'incantation de sorts erronés. Si on joue sur de mauvaises touches (ou si on ne joue pas sur les bonnes), une créature invoquée peut se trouver libre de toute contrainte ou bien un pouvoir magique peut fonctionner de travers. De la même manière, l'alignement de l'utilisateur peut se trouver modifié s'il ne joue pas correctement de l'*orgue*.

Une fois les pouvoirs de l'Orgue déterminés, décidez quels boutons et quels arpèges/airs déclenchent tel ou tel effet (si vous connaissez la notation musicale, vous pouvez composer éventuellement des mélodies et faire en sorte que vos joueurs les interprètent sur un piano ou sur un autre instrument). Vous pouvez aussi choisir des chansons appropriées et donner des indices aux personnages afin qu'ils fredonnent différents airs possibles ("Un clair de lune à Maubeuge", "Magie noire", "Le soleil a rendez-vous avec la lune", etc.). Les effets et pouvoirs conseillés sont les suivants :

7 X I: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______
7 X II: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______
3 X III: ______, ______, ______
7 X IV: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______
7 X V: ______, ______, ______, ______, ______, ______, ______
3 X VI: ______, ______, ______

Rappelez-vous que les effets peuvent être annulés, inversés ou altérés par une mauvaise interprétation.

Plume de Kuroth : Peu de gens se risqueront à contredire l'évidence en déclarant que les hauts faits du maître voleur Kuroth sont rentrés dans les annales parce que leur auteur fût celui qui remporta le plus de succès éclatants dans le cadre difficile de sa profession. A ce propos, nombre de sages attribuent cette réussite à l'acquisition d'un instrument d'écriture dont l'origine se perd dans la nuit des temps et qui désormais porte son nom. Cette *plume*, selon les légendes, écrit et dessine impeccablement sur simple commande, transcrivant tout ce que son possesseur voit ou les paroles qu'il prononce. On suppose aussi qu'elle permet de localiser les trésors (comme la potion équivalente) une fois par mois. Les pouvoirs et effets suivants lui son également attribués :

2 X I: ______, ______
1 X III: ______
1 X IV: ______
1 X VI: ______

Rossignol merveilleux de la reine Elhissa : L'origine de cet objet est inconnue, bien que d'aucuns affirment que le Mage Mordenkainen a déclaré que le *rossignol* fut construit, il y a dix sept cents ans, par Xagy et Joramy la déesse de l'activité volcanique. Grâce aux enchangements de l'objet, la reine Ehlissa dicta sa volonté à tous et, durant les nombreux siècles que dura son règne, le *rossignol* ne s'échappa jamais de sa prison. Cet oiseau chanteur fait de pierres précieuses et de métaux rares paraît réellement vivant lorsque son mécanisme est activé. La créature est enfermée derrière un treillis de fins barreaux dorés, fort semblable à la cage d'un oiseau ordinaire. Quand on le met en marche, le *rossignol* bat l'air de ses ailes étincelantes, bondit jusqu'au plus haut perchoir de sa cage et chante. Selon certaines rumeurs, les yeux de la créature peuvent émettre des rayons de couleurs vives, ayant chacune un pouvoir particulier. Ses trilles sont, elles aussi, capables de provoquer des merveilles magiques et on suppose donc que des sorts fort puissants se trouvent ainsi déclenchés, si les rayons et les airs sont utilisés en combinaison. Il est couramment admis que l'objet projette une sphère de protection qui empêche les détections ou les intrusions magiques (ou psi) dans un rayon de 9 mètres. Ceux qui se trouvent à l'intérieur de cette sphère ne ressentent, dit-on, ni la faim, ni la soif tant qu'ils y restent. Le *rossignol merveilleux* a les pouvoirs et les effets suivants :

4 X I: ______, ______, ______, ______
2 X II: ______, ______
1 X III: ______
1 X IV: ______
1 X V: ______
1 X VI: ______

Sceptre d'Orcus : Cette arme horrible est la propriété d'Orcus, le prince démon, mais on raconte que, de temps à autre, il permet à son *sceptre* de se rendre sur le Plan Matériel pour y semer les graines du chaos et du mal au sein de toutes les créatures qui y vivent (Voir **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES MONSTRES,** Démon, *Orcus*, pour plus amples renseignements sur Orcus et son *sceptre*). Celui qui manie le *sceptre* ne possède pas l'intégralité de la puissance destructice de l'objet, toute victime atteinte par le *sceptre* ayant droit à un jet de protection contre la magie pour éviter la mort ou l'anihilation (les divinités, les seigneurs démons, les diables majeurs, les saints et les demi-dieux étant, bien entendu, *com-*

plètement immunisés). Le *sceptre d'Orcus*, par contre, a les pouvoirs/effets suivants :

4 X I: ____, ____, ____, ____
2 X II: ____, ____
2 X III: ____, ____
1 X IV: ____
1 X VI: ____

Sceptre fabuleux : En ce qui concerne la source légendaire des 3 *sceptres fabuleux*, voir le paragraphe ci-dessus sur les *couronnes fabuleuses*. Chaque *sceptre* possède une ethique différente selon le schéma suivant :

01-06	Mal
07-14	Bien
15-20	Neutralité

Lorsqu'un personnage touche un spectre d'une éthique différente de la sienne, les effets résultants sont identiques à ceux qui surviennent dans le cas d'une *couronne*. Mesurant 60 cm, chaque *sceptre* est fait de bronze incrusté d'argent et de nombreuses gemmes de qualité, surmonté par une énorme pierre à son extrémité. Sa valeur marchande est supérieure à 150.000 po. Chaque *sceptre* fonctionne comme une *bâguette de séduction* et a les pouvoirs et les effets suivants :

	Mal	Bien	Neutralité
1 X I:	____	____	____
1 X II:	____	____	____
1 X VI:	____	____	____

En ce qui concerne les pouvoirs supplémentaires qu'entraîne la possession d'un autre insigne de royauté de même éthique, se référer à la *couronne fabuleuse*.

Serviteur fabuleux de Leuk-O : Les plus érudits en matière d'objets anciens pensent que celui-ci est de facture identique à celle de la *machine de Lum le fou*. Le *serviteur fabuleux* du célèbre général Leuk-O est un gigantesque automate fait de cristal, de métaux inconnus et d'étranges matériaux fibreux, mesurant 2,7 mètres de haut sur 1,3 m de large et 1,8 m d'épaisseur. A l'intérieur a été aménagé un compartiment à même d'accueillir 2 créatures de taille humaine, et il y a de la place pour 4-5 autres pour s'asseoir à l'extérieur. Si le possesseur connait les phrases de commande idoines, il peut utiliser le *serviteur fabuleux* comme moyen de transport, instrument d'attaque magique ou engin de guerre. Doté d'une classe d'armure de -1, il peut résister à 60 points de dégâts. Notez que toutes les armes n'infligent que la moitié des dégâts (en arrondissant à l'entier inférieur). Le *serviteur fabuleux* se régénère (auto-réparation) de 2 points par round. Il possède 100% de résistance à la magie. L'acide, le froid, le feu, la chaleur, le vide et/ou l'eau n'ont aucun effet sur lui. Les attaques d'éclair/électricité n'infligent que 20% des dégâts normaux (arrondir à l'entier inférieur), même si le *serviteur* échoue à son jet de résistance à la magie.

Le *serviteur fabuleux* se déplace à une vitesse maximale de 3''. Après 12 heures d'activité, il doit se reposer (se recharger) durant 1 heure. Tout spectateur doté d'intelligence se trouvant à moins de 12'' doit réussir un jet de protection contre la magie (+2 au tirage) ou fuir de panique. Il ne peut attaquer qu'une fois par round et possède une base de 15% de chances de toucher un adversaire, quelle que soit sa classe d'armure. Les adversaires dotés d'intelligence et d'une dextérité supérieure ou égale à 15 réduisent cette probabilité de 2,5% par point de dextérité au dessus de 14. Un coup du *serviteur* inflige 10-100 points de dégâts.

Le *serviteur* possède, en outre, les pouvoirs et effets suivants :

6 X I: ____, ____, ____, ____, ____, ____
6 X II: ____, ____, ____, ____, ____, ____
1 X III: ____
2 X IV: ____, ____
2 X VI: ____, ____

Les effets sont déclenchés par l'utilisation des pouvoirs majeurs. Le *serviteur* obéit aux humains qui apprennent ses secrets d'automation et de contrôle.

Trône des dieux : Il est dit que quelque part, dans un lieu mystérieux et lointain, se trouve un énorme siège de pierre taillé dans le cœur d'une montagne majestueuse, incrusté d'une mosaïque d'ivoire et de métaux précieux, et serti de gemmes, un trône sur lequel certains dieux prirent place lorsqu'ils parcouraient réellement le monde. Le *trône* se trouve, dit-on, à l'intérieur d'une immense caverne, part intégrante de la montagne elle-même, de manière à rester immobile et inamovible. Quiconque ose s'y asseoir est victime de ses effets et peut bénéficier des pouvoirs magiques du trône. Les légendes affirment que le personnage en question gagnera un objet magique, mais devra aussi subir les conséquences d'un effet néfaste. Il est impossible que ce même personnage obtienne une seconde fois un objet magique, mais il peut avoir accès à d'autres pouvoirs du trôle s'il connaît les paroles et les gestes appropriés. Les pouvoirs/effets du *trône des dieux* sont :

3 X I: ____, ____, ____
3 X II: ____, ____, ____
2 X III: ____, ____
2 X IV: ____, ____
2 X V: ____, ____
2 X VI: ____, ____

En tant que MD, vous devez déterminer quel pouvoir ou effet est déclenché lorsque le personnage assis sur le trône empoigne l'un ou l'autre des accoudoirs, voire même les deux ou aucun, et demande ou ordonne au trône de lui conférer son pouvoir.

TABLES DE POUVOIRS/EFFETS DES RELIQUES

I. Pouvoirs bénéfiques mineurs
II. Pouvoirs bénéfiques majeurs
III. Effets maléfiques mineurs
IV. Effets maléfiques majeurs
V. Pouvoirs principaux
VI. Effets secondaires

TABLE I : POUVOIRS BENEFIQUES MINEURS

A. Ajoute 1 point à la caractéristique majeure du possesseur
B. *Nécro-animation* (1 corps) (sur contact) - 7 fois/semaine
C. *Bruitage* sur commande - 3 fois/jour
D. *Bénédiction* (au toucher)
E. *Clairaudience* (en amenant l'objet à l'oreille)
F. *Clairvoyance* (en amenant l'objet aux yeux)
G. *Jet de couleur* - 3 fois/jour
H. *Compréhension des langues* quand l'objet est tenu
I. *Manne* - 1 fois/jour
J. *Soins mineurs* - 7 fois/semaine
K. *Ténèbres* (1,5, 3 ou 4,5 mètres de rayon) - 3 fois/jour
L. *Détection des charmes* - 3 fois/jour
M. *Détection du bien/mal* quand on tient l'objet ou qu'on le lui demande
N. *Détection de l'invisibilité* quand on tient l'objet et qu'on le lui demande
O. *Détection de la magie* - 3 fois/jour
P. *ESP* (portée de 9, 12, 15 ou 18 mètres) - 3 fois/jour
Q. *Chute de plume* quand on empoigne l'objet et qu'on le lui ordonne
R. *Détection des pièges - 3 fois/jour*
S. *Vol* quand on tient l'objet et qu'on le lui ordonne - 1 fois/jour
T. *Motif hypnotique* (en bougeant l'objet) - 3 fois/jour
U. *Infravision* quand on tient ou qu'on porte l'objet
V. *Invisibilité* (améliorée) - 3 fois/jour
W. *Connaissance des alignements* quand on tient l'objet et qu'on le lui ordonne - 1 fois/jour
X. *Lévitation* quand on tient l'objet et qu'on le lui ordonne - 3 fois/jour
Y. *Lumière* - 7 fois/semaine
Z. *Protection d'esprit* - 3 fois/jour
AA. *Obscurcissement* - 1 fois/jour
BB. Passer sans laisser de trace - 1 fois/jour
CC. Possesseur immunisé aux maladies
DD. Possesseur immunisé à la terreur
EE. Possesseur immunisé aux gaz de toutes sortes
FF. Possesseur n'ayant aucun besoin de manger ou de boire durant 1 semaine maximum
GG. Protection +2 quand l'objet est tenu ou porté
HH. *Apaisement* au toucher
II. *Sanctuaire* quand l'objet est tenu ou porté - 1 fois/jour
JJ. *Bouclier*, quand l'objet est tenu ou porté, sur commande - 3 fois/jour
KK. *Langage animal* - 3 fois/jour
LL. *Nécromancie* - 1 fois/jour
MM. *Langage des plantes* - 7 fois/semaine
NN. *Langues* quand l'objet est tenu ou porté et quand on le lui ordonne
OO. *Ultravision* quand l'objet est tenu ou porté
PP. *Ventriloquie* sur commande - 3 fois/jour
QQ. *Respiration aquatique* sur commande
RR. *Marche des ondes*
SS. Porteur immunisé aux sorts de *charme* et de *paralysie*
TT. Porteur immunisé aux *projectiles magiques*
UU. *Toile d'araignée* - 1 fois/jour
VV. *Verrou magique* - 7 fois par semaine
WW. *Ecriture* - 1 fois/semaine
XX. Animation de zombie - 1 fois/semaine

TABLE II : POUVOIRS BENEFIQUES MAJEURS

A. *Invocation animale* (II ou III) - 2 fois/jour
B. *Animation des objets* sur commande - 1 fois/jour
C. +2 à la CA du possesseur ou CA 0 (la meilleure solution)
D. *Blessures majeures* au toucher
E. *Charme-monstres* - 2 fois/jour
F. *Charme-personnes* - 7 fois/semaine
G. *Cône de froide* (9-12 dés) - 2 fois/jour
H. *Confusion* - 1 fois/jour
I. *Guérison de la cécité* au toucher
J. *Guérison des maladies* au toucher
K. *Porte dimensionnelle* - 2 fois par jour
L. *Désintégration* - 1 fois/jour
M. *Dissipation des illusions* sur commande - 2 fois/jour
N. *Dissipation de la magie* sur commande - 2 fois/jour
O. Vitesse de déplacement doublée (à pied)
P. *Emotion* - 2 fois/jour
Q. *Exorcisme* - 1 fois/mois
R. *Effroi* au toucher ou à vue
S. *Boule de feu* (0-12 dés) - 2 fois/jour
T. *Bouclier de feu* - 2 fois par jour
U. *Force de géant* (déterminer le type) durant 2 tours - 2 fois/jour
V. *Rapidité* - 1 fois/jour
W. *Guérison* - 1 fois/jour
X. *Paralysie animale* - 1 fois/jour
Y. *Paralysie des monstres* - 1 fois/jour
Z. *Paralysie* - 1 fois/jour
AA. *Eclair* (9-12 dés) - 2 fois/jour
BB. *Globe mineur d'invulnérabilité* - 1 fois/jour
CC. *Paralysie musculaire* au toucher
DD. *Passe-murailles* - 2 fois/jour
EE. *Tueur fantasmagorique* - 1 fois/jour
FF. *Autométamorphose* - 7 fois/semaine
GG. *Régénération* de 2 PdV/tour (sauf en cas de mort)
HH. *Désenvoutement* au toucher - 7 fois/semaine
II. *Ralentissement* - 1 fois par jour
JJ. *Language des monstres* - 2 fois/jour
KK. *Transmustation de pierre en chair* - 1 fois/jour
LL. *Suggestion* - 2 fois/jour
MM. *Télékinésie* (1.000-6.000 po) - 2 fois/jour
NN. *Téléportation* (sans erreur) - 2 fois par jour
OO. *Transmutation de pierre en boue* - 2 fois/jour
PP. *Vision réelle* - 1 fois par jour
QQ. *Répulsion du bois* - 1 fois/jour
RR. *Mur de feu* - 2 fois/jour
SS. *Mur de glace* - 2 fois par jour
TT. *Mur d'épines* - 2 fois/jour
UU. +2 points aux dégâts infligés par une arme
VV. *Marche des vents* - 1 fois/jour
WW. *Oeil magique* - 2 fois/jour
XX. *Rappel* - 1 fois/jour
YY. *Vision rayons X* - 2 fois/jour

TABLE III : EFFETS NEFASTES MINEURS

A. Acné sur le visage du possesseur
B. Cécité durant 1-4 rounds lors de la première utilisation face à un ennemi
C. Odeur corporelle discernable à 3 mètres
D. Surdité durant 1-4 tours lors de la première utilisation contre un ennemi
E. Les gemmes ou les joyaux trouvés n'augmentent jamais de valeur
F. Pollution de l'eau bénite dans un rayon de 3 mètres de l'objet
G. Perte de 1-4 points de charisme à chaque utilisation d'un pouvoir majeur (durant 1-4 jours)
H. Le possesseur perd tout intérêt pour le sexe
I. Le possesseur se transforme en obsédé sexuel
J. Les cheveux du possesseur deviennent blancs
K. -1 aux jets de protection contre la magie
L. -2 aux jets de protection contre le poison
M. Perte de l'odorat durant 2-8 heures lors de la première utilisation contre un ennemi
N. Les feux de petite taille (torches, etc.) s'éteignent à chaque utilisation d'un pouvoir majeur
O. Les petits objets en bois pourrissent au contact du possesseur (d'une taille maximale équivalente à une porte normale, 1-7 jours)
P. Le possesseur tue les plantes vertes au toucher
Q. Tous les mammifères à moins de 6'' sont hostiles à l'utilisateur
R. L'utilisateur doit manger et boire 6 fois plus que la normale en raison de l'absorption d'énergie de l'objet
S. Le sexe de l'utilisateur change
T. Une verrue apparait sur le nez du possesseur
U. Gain de poids de 10-40 livres
V. Perte de poids de 5-30 livres
W. Le désir que ressent le possesseur pour l'objet l'oblige, si possible à ne pas s'en séparer durant plus d'une journée.
X. Il devient nécessaire de hurler pour invoquer des sorts possédant des composantes verbales

Notes concernant les effets néfastes mineurs :
Ces effets doivent être infligés au possesseur de l'objet après un certain temps (1-4 semaines) ou après l'utilisation d'un pouvoir majeur.

TABLE IV : EFFETS NEFASTES MAJEURS

A. 10% de chances cumulatives de pourriture corporelle à chaque utilisation d'un pouvoir principal et une partie du corps est perdue de manière permanente
B. Changement d'alignement capricieux à chaque utilisation d'un pouvoir principal
C. Quête religieuse/magique placée sur le possesseur
D. L'objet contient l'essence vitale d'une autre personne et, après un nombre donné d'utilisations, l'essence du possesseur est aspirée dans l'objet, libérant ainsi l'âme précédente
E. L'objet a le pouvoir d'affecter le possesseur à chaque utilisation d'un pouvoir principal, si le personnage n'a pas suivi l'alignement ou la raison d'être de la relique
F. L'objet sert de prison à un être puissant ; il y a de 1 à 4% de chances cumulatives par usage pour qu'il se libère, tue l'âme du possesseur, et, en utilisant son corps, extermine ensuite les associés et compagnons d'armes de l'individu
G. L'objet est lui-même un être vivant et conscient, contraint de servir. Après chaque utilisation d'un pouvoir principal, il y a de 1 à 3% de chances cumulatives pour que le sort soit rompu et que la créature :
   1) transforme le possesseur en une relique équivalente
   2) place une quête magique/religieuse sur le possesseur pour qu'il accomplisse une mission qu'elle choisit
   3) tue le possesseur
   4) asservisse mentalement le possesseur durant 2-8 semaines
H. L'objet est impuissant contre 1-3 types de créatures pour lesquelles il ressent une haine profonde. Il oblige son possesseur à attaquer lorsque qu'il se trouve à moins de 10'' de l'une d'elles
I. L'objet libère un gaz qui rend toutes les créatures dans un rayon de 6 mètres, y compris le possesseur, incapables de se déplacer durant 5-20 rounds
J. Perte permanente d'un point de charisme
K. Perte permanente d'un point de constitution
L. Perte permanente d'un point de dextérité
M. Perte permanente d'un point de vie
N. Perte permanente d'un point d'intelligence
O. Perte permanente d'un point de force
P. Perte permanente d'un point de sagesse
Q. La magie de l'objet le plus puissant dans un rayon de 6 m de l'utilisateur (autre qu'une relique) est absorbée
R. Modification permanente de l'alignement de manière radicalement opposée
S. Sacrifice d'un certain type d'animal nécessaire pour activer l'objet durant une journée
T. Sacrifice d'un humain ou d'un personnage joueur nécessaire pour activer l'objet durant une journée
U. Sacrifice de gemmes et/ou joyaux d'une valeur de 10.000-60.000 po nécessaire pour activer l'objet durant une journée
V. L'utilisateur devient berserk et attaque aléatoirement les créatures à moins de 6 mètres de lui (déterminer à chaque round) et ce durant 5-20 rounds
W. L'utilisateur devient fou durant 1-4 jours
X. L'utilisateur grandit de 7,5 cm chaque fois qu'un pouvoir principal est utilisé
Y. L'utilisateur est tué instantanément (mais les sorts de *rappel à la vie* et de *résurrection* fonctionnent normalement)
Z. L'utilisateur perd un niveau d'expérience
AA. L'utilisateur subit 2-20 points de dégâts
BB. L'utilisateur subit 5-30 points de dégâts
CC. L'utilisateur doit tuer un certain type de créature pour activer l'objet, et un autre pour le désactiver
DD. La taille de l'utilisateur diminue de 7,5 cm chaque fois qu'un pouvoir principal est utilisé
EE. L'utilisateur est transformé en un être d'un autre plan, très puissant mais mineur (démon, diable, ange, etc.), par le créateur de l'objet, puis emporté pour servir son nouveau maître (commencez un nouveau personnage)

FF. L'utilisateur se flétrit et vieillit de 3-30 ans chaque fois qu'un pouvoir principal est utilisé, au point de se transformer finalement en gardien et zombi desséché de l'objet.

GG. La prononciation d'un sort provoque la perte totale de l'usage de la parole pour une journée

HH. Le désir d'être adoré devient incontrôlable ; ceux qui refusent de s'incliner et de céder devant le possesseur de la relique sont victimes d'une attaque immédiate

Notes concernant les effets néfastes majeurs :

Les effets néfastes se déclenchent soit à chaque utilisation d'un pouvoir majeur ou principal de la *relique*, soit au terme d'un nombre pré-déterminé (*faible*) d'utilisations d'un tel pouvoir sans le moindre problème, comme stipulé ci-dessus (description de l'objet ou Table). Ils peuvent être successifs et cumulatifs.

La *pourriture corporelle* affecte les extrémités (orteils, doigts, oreilles, nez, lèvres, paupières, mains, pieds, bras, jambes et tête, dans cet ordre), un membre par opération. Rien ne peut empêcher la perte de ce membre ou ne peut le restaurer.

L'accomplissement d'une *quête religieuse/magique* permet au personnage d'agir librement jusqu'au moment où l'utilisation d'un pouvoir principal provoque la réapparition de cet effet.

La libération et l'emprisonnement corellaire de l'*essence vitale du possesseur* libèrent, de la même manière, l'âme de l'individu (et restaure son corps) dès qu'un autre personnage utilise l'objet de manière équivalente.

Quand des créatures sont prévues, choisissez-les parmi des types puissants avec un lien logique par rapport à l'objet, le plus souvent des ennemis de son créateur, de son alignement ou de sa raison d'être.

Le vieillissement de 3-30 ans est déterminé en fonction de l'espérance de vie raciale :

1) 3 ans pour les demi-orcs
2) 4 ans pour les humains
3) 7 ans pour les petites-gens
4) 12 ans pour les demi-elfes
5) 20 ans pour les gnomes
6) 25 ans pour les nains
7) 30 ans pour les elfes

Il est *impossible* d'inverser les effets de ce vieillement.

TABLE V : POUVOIRS PRINCIPAUX

A. Tous les totaux de caractéristiques du possesseur sont augmentées de 2 points de manière permanente en prononçant un mot de commande (18 maximum)

B. Tous les totaux de caractéristiques du possesseur sont placés à 18 en prononçant un mot de commande

C. Les os/cartilages (ou l'exosquelette) de l'adversaire se transforment en gelée - 1 fois par jour

D. Pouvoir équivalent au sort de *cacodémon*, invoquant un seigneur démon, un archi-diable ou un nycadaemon - 1 fois/mois

E. Possibilité d'invoquer une mort rampante - 1 fois/jour

F. *Rayon de mort* équivalent à un doigt de mort sans jet de protection - 1 fois/jour

G. Pouvoir d'*incantation mortelle* d'une efficacité de 110%-200% en ce qui concerne les niveaux affectés - 1 fois/jour

H. Pouvoir de *seuil*, d'une efficacité de 100% - 1 fois/jour

I. Sort d'*emprisonnement* - 1 fois/semaine

J. Résistance à la magie de 50%-75% pour le possesseur en prononçant un mot de commande - 1 fois par jour

K. Caractéristique principale placée à 19 sur prononciation d'un mot de commande

L. *Nuée de météores* - 1 fois/jour

M. *Invocation des monstres VIII* - 2 fois/jour

N. *Changement de plan* - 1 fois/jour

O. *Transformation des objets* - 1 fois/jour

P. *Mot de pouvoir cécité/mort/étourdissement* - 1 fois/jour

Q. Prémonition de mort ou de blessure grave pour le possesseur

R. *Jet prismatique* - 1 fois/jour

S. *Restauration* - 1 fois/jour

T. *Résurrection* - 7 fois/semaine

U. *Ombres* - 2 fois/jour

V. *Hétéromorphisme* - 2 fois/jour

W. Absorption de sorts, 19-24 niveaux - 1 fois/semaine

X. Invocation de chaque type d'élémental, 16 dés de vie, aucun contrôle nécéssaire - 1 fois/semaine

Y. Invocation d'un seigneur effrit ou djinn (8 PdV/dé, +2 au "toucher" et +4 aux dégâts) pour une journée de service - 1 fois/semaine

Z. Sort de *sommeil magnifié*, affectant deux fois plus de créatures, plus un maximum de 2 créatures du 5ème ou 6ème niveaux, ou une du 7ème ou 8ème

AA. *Stase temporelle*, aucun jet de protection, au toucher - 1 fois/mois

BB. L'objet octroie à son possesseur les sorts de *mythomancie*, *communion* ou *contact des plans supérieurs* (7ème-10ème) - 1 fois/semaine

CC. *Arrêt du temps* (double durée) - 1 fois/semaine

DD. Résistance totale au feu et à la chaleur pour toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 mètres de l'objet

EE. Immunité totale à toutes les formes d'attaque mentale ou psi

FF. Immunité totale à toutes les formes de froid

GG. *Emprisonnement de l'âme*, avec 90% d'efficacité - 1 fois/mois

HH. L'utilisateur peut lancer des sorts en combinaison (s'il s'agit d'un lanceur de sorts) de la manière suivante (d4) :

1) 1er et 2ème niveau simultanément
2) 2ème et 3ème niveau simultanément
3) 3ème et 4ème niveau simultanément
4) 1er, 2ème et 3ème niveau simultanément

II. *Disparition* - 2 fois/jour

JJ. *Vision* - 1 fois/jour

KK. *Souhait majeur* - 1 fois/jour

LL. Restauration de la jeunesse pour la créature touchée - 1 fois/mois

TABLE VI : EFFETS SECONDAIRES

A. L'alignement du possesseur change de manière permanente pour devenir celui de l'objet

B. Le possesseur a un charisme de 3 tant qu'il possède l'objet

C. Réaction d'*effroi* possible pour toute créature se trouvant à moins de 6 mètres de l'objet en cas d'utilisation d'un pouvoir majeur ou principal ; tous, y compris le possesseur, doivent réussir un jet de protection contre la magie ou s'enfuir, pris de panique

D. Réaction de *maladresse* possible (voir C.)

E. Réaction d'avidité et de convoitise chez toutes les créatures intelligentes qui aperçoivent l'objet ; elles doivent réussir un jet de protection contre la magie ou attaquer le possesseur et voler l'objet - les associés ont 25% de chances de se trouver dans cette situation ; les compagnons d'armes effectuent d'abord un jet de loyauté, et seul le fait de le rater les oblige à tirer le jet de protection stipulé ci-dessus.

F. Le possesseur souffre de lycanthropie, d'un type lié à l'alignement de l'objet : 50% de chances pour qu'il change de forme involontairement (un seul tirage) chaque fois qu'il se trouve face à un ennemi qui l'attaque.

G. Tout trésor de nature minérale (métaux ou gemmes) se trouvant à moins de 1,5 mètre perd 20%-80% de sa valeur dans la mesure où l'objet s'en nourrit pour assurer ses réserves énergétiques.

H. L'utilisateur devient éthéré dès qu'un pouvoir majeur ou principal est déclenché, et il existe 5% de chances cumulatives pour qu'il le devienne ensuite lorsqu'il se trouve dans une situation de stress (combat, situation extrêmement périlleuse, problème délicat lié à une décision de l'utilisateur, etc.) ; l'état subsiste jusqu'à la fin de la tension mentale

I. L'utilisateur devient exceptionnellement fort (18/00 ou 19 s'il est déjà à 18/00) mais très maladroit. Sa dextérité diminue donc d'un nombre de points équivalent à l'accroissement de sa force ; il ne gagne aucun bonus au "toucher" et subit à la place un ajustement de -2 en raison de sa maladresse. Il faut, en outre, effectuer un tirage pour déterminer si l'individu se trouve dans la même situation que la victime du sort de *maladresse* dès qu'il saisit un objet ou lance un sort

J. Il est impossible que l'utilisateur touche ou soit touché par du métal (même magique). Le métal traverse son corps purement et simplement comme s'il n'existait pas, et n'a aucun effet

K. L'utilisateur possède un toucher empoisonné, obligeant les humains et les humanoïdes de taille humaine (mais pas les morts-vivants) à effectuer un jet de protection contre le poison en cas de contact corporel

L. L'utilisateur possède une omniscience limitée et peut, une fois par jour (en termes de jeu), demander la réponse à une question (la réponse est fournie par le MD, en fonction de limitations relatives à la campagne et à l'équilibre du jeu)

M. L'utilisateur possède un effet super charismatique de courte durée sur les créatures du même alignement de base - bien, mal, neutralité (chaos, loi, neutralité) - au point qu'elles se joignent volontairement à lui et le servent durant 1-4, 2-8, 3-12 tours (en fonction de la concor-

dance précise de l'alignement). L'effet se dissipe ensuite et les créatures ne serviront plus l'individu, en raison de la nature de l'enchantement et de la peur qu'il leur inspire (des réactions d'hostilité ne sont pas à écarter)

N. La température augmente de 20°-50° F dans un rayon de 6" à chaque utilisation d'un pouvoir de la relique, durant 2-8 tours (se déplaçant avec l'objet)

O. La température ambiante baisse de 10° - 35° C dans un rayon de 6" à chaque utilisation d'un pouvoir majeur ou principal durant 2-12 tours (se déplaçant avec l'objet)

P. Chaque fois qu'un pouvoir principal est utilisé, le possesseur doit réussir un jet de protection contre la magie sous peine de perdre un niveau d'expérience

Q. Chaque fois qu'un pouvoir principal est utilisé, les créatures amies situées à moins de 6 mètres, à l'exception du possesseur, subissent 5-20 points de dégâts

R. Chaque fois que l'objet est utilisé comme arme pour frapper un adversaire, il lui inflige le double des dégâts, mais son possesseur subit des dégâts normaux comme s'il avait été frappé par l'objet

MOYENS DE DESTRUCTION POSSIBLES POUR LES RELIQUES

Les reliques sont virtuellement inaltérables par des moyens magiques ou physiques, et chacune d'elle ne peut être "détruite" que par un moyen légendaire unique. Cette "destruction" supposée se limite fréquemment à une forme d'annulation ou d'emprisonnement de la relique et résulte dans une neutralisation de ses pouvoirs pour une période considérable. La table ci-dessous, ouverte à tout rajout ou altération du MD, suggère divers moyens susceptibles de provoquer la destruction d'un objet. A chaque relique doit correspondre une parade spécifique. Et bien que le moyen puisse être identique, les particularités sont alors différentes. Il faut garder à l'esprit le fait que les moyens de destruction doivent rester aussi rares et quasiment inaccessibles que les *reliques* elles-mêmes. Toute tentative acharnée visant à détruire une relique représente une tâche ardue, contraignante et émaillée de dangers considérables tant pour le corps que pour l'âme. De plus, les chances de survivre à la destruction d'un tel objet sont infimes sans une grâce divine.

Le moyen de détruire une relique donnée consiste à :

1. La faire fondre dans le brasier de la fournaise, du puits, de la montagne, de la forge, du creuset ou du four dans lequel elle a été créée.

2. La jeter dans ou l'enfouir sous (1) le puits du Temps, (2) les abysses, (3) la blessure de la Terre, (4) les profondeurs d'Adonaïs, (5) la source de l'éternité, (6) le fossé de Marion, (7) la pierre vivante, (8) la montagne de tonnerre, (9) 100 crânes de dragons rouges adultes, (10) l'arbre de l'univers.

3. La faire dévorer par (1) Cérébus, (2) une hydre de Lerne, (3) un titan, (4) un dragon-tortue ancien.

4. La faire fracasser ou écraser par (1) Talos, un triple golem de fer, (2, les portes de l'enfer, (3) la pierre angulaire du monde, (4) le dolmen d'Artur, (5) la force meurtrière du labyrinthe sans fin, (6) le talon d'un dieu, (7) les roches fracassantes, (8) le pied d'une humble fourmi.

5. L'exposer à la lumière et aux flammes pénétrantes (1) du rayon de l'éternelle réduction, (2) du soleil, (3) de la vérité (ce qui est pur devient lumière, et ce qui ne l'est pas se flétrit à coup sûr).

6. Faire en sorte de la plonger dans les fluides encephaliques du cerveau de Bahamut (le dragon de platine) ou dans le sang noir et repoussant du cœur de Tiamat (le dragon chromatique).

7. La faire se flétrir dans les odieuses flammes de l'âme détruite de Geryon ou se désintégrer dans l'essence putride de la peau déliquescente de Juiblex.

8. L'éclabousser avec ou la baptiser dans les eaux (1) du puits du Temps, (2) du Styx, (3) de la rivière de flamme, (4) du Lethe (le fleuve de l'oubli).

Les objets et les régions légendaires doivent être placés par le MD dans des endroits isolés de son propre environnement, de préférence défendus par des puissants gardiens, mythiques et magiques (tel le serpent qui gardait la toison d'or).

ARMURES ET BOUCLIERS (III.F.)

Vous devez, en tant que Maître de Donjon, connaître sur le bout des doigts l'échelle de graduation des armures. Dans la mesure où des systèmes de jeu précédents fonctionnaient de haut (9) en bas, j'ai choisi de reprendre cette même progression dans le cadre de cet ouvrage afin de rester dans la continuité d'un domaine familier. On attribue au bouclier un facteur de +1 (soit une classe de mieux (5%) que *pas d'armure du tout*), mais ceci avant l'énumération des différents types d'armure de manière à l'utiliser comme constante (sans toutefois le sur-évaluer). Pour chaque +1 d'armure, quel que soit sa nature, le porteur accroit sa CA (après CA2 se trouve CA1, 0, -1, -2, etc.). Ainsi, une cotte de mailles +1 est une cotte de mailles (CA 5) améliorée d'une catégorie (CA 4), tandis qu'un bouclier +1 équivaut à une CA 8 sans armure, représentant une amélioration de 2 catégories par rapport à l'origine (+1 pour le port du bouclier et +1 pour le bonus magique).

Pour les besoins du jeu, on considère que *toutes* les armures magiques ne pèsent quasiment rien, à l'instar, par exemple, de vêtements courants. Cet état de fait donne aux personnages ainsi protégés une vitesse de déplacement de base égale à celle d'un homme sans armure. Par contre, les boucliers magiques ont un poids identique à celui des normaux de taille équivalente.

Les armures +3 sont fabriquées à base d'acier ferreux extrait de météores. Les armures +4 sont faites en alliage de mithril et d'acier, tandis qu'un alliage d'adamantite et d'acier sert aux armures +5.

Les objets spéciaux sont décrits ci-dessous :

L'armure de cuir +1 est utilisable par les personnages autorisés à porter ce type d'armure.

L'**armure de plates éthérée** ressemble à une armure +5 classique, mais, sur prononciation d'un mot de commande, elle permet à son porteur, et à tous les objets non-vivants qu'il porte, de devenir éthéré, tout comme s'il avait utilisé de l'*huile éthérée* (q.v.). Il est alors dans l'incapacité d'attaquer des créatures matérielles. Un sort de *porte de phase* annule la stase éthérée et empêche l'armure de fonctionner durant une journée. Cette dernière possède 20 charges et, lorsqu'elles sont été utilisées, il est impossible de les remplacer ou de les recharger. En outre, la classe de l'armure diminue de 1 au bout de 5 utilisations ; ainsi, l'armure devient +4, après 10 utilisations, +2 au bout de 15, et seulement +1 une fois toutes les 20 charges épuisées.

L'**armure de plates de vulnérabilité** ressemble, quels que soient les expériences effectuées, à une armure +1, +2, ou +3. En fait, il s'agit d'une armure de plates maudite, -2, -3 ou -4, dont l'immense vulnérabilité ne se manifeste pas tant qu'un ennemi enragé ne réussi pas à placer un coup avec l'intention ferme et délibérée de tuer son possesseur. L'armure tombe en morceaux à chaque fois qu'un adversaire obtient un 20 naturel au "toucher".

Le **grand bouclier +1, +4 contre les projectiles** est un grand bouclier comme tous les autres, mais il est quatre fois plus efficace contre les projectiles de toutes sortes, qu'ils soient lancés manuellement ou par des engins de siège. Il possède, en outre, 20% de chances d'*annuler les projectiles magiques* (à partir d'une position frontale, bien entendu).

Le **bouclier -1, attracteur de projectiles** rend non seulement son porteur équivalent à un combattant sans bouclier, mais il attire également les projectiles de toutes sortes. Aussi, en fonction de la taille du groupe, multipliez par deux ou trois la probabilité aléatoire qu'a celui qui le manie d'être ainsi attaqué. Il est impossible de discerner ce bouclier maudit d'un autre bouclier magique efficace.

Note : Si vous n'êtes pas familier des différents types d'armure médiévale, vous trouverez dans l'ouvrage de Charles Foulkes, "Armour and arms" (Oxford 1909), des renseignements concis et fort utiles. Les types d'armure que j'ai choisi font part intégrante d'un système de *jeu*. Voici ce qu'ils représentent : l'ARMURE DE CUIR est faite de cuir bouilli et comprend une tunique, des jambières, des bottes et des gantelets. L'ARMURE DE CUIR CLOUTE comprend en plus des plaques de métal protectrices ajoutées au cuir et une protection renforcée au niveau des épaules. La BROIGNE est une armure de cuir sur laquelle ont été cousus des anneaux de fer. Le LORICA est une armure de cuir couverte de plaques de fer qui se chevauchent légèrement. La COTTE DE MAILLES ne nécessite aucune explication. Le HARNOIS est une série de bandes métalliques horizontales et articulées que l'on porte au dessus d'une cotte de mailles. L'ARMURE DE PLATES FEUILLETEES est une tunique faites de plaques d'armure verticales prises dans les multiples épaisseurs de l'habit et portée au dessus d'une cotte de mailles. L'ARMURE DE PLATES est une série de pièces de fer (épaulières, plastron, cubitières, jambières, tassettes, etc.) portées au dessus d'une cotte de mailles. L'ARMURE DE PLAQUES en représente un développement plus tardif ; la protection métallique intégrale utilisée vers 1500 dont il n'est pas question ici. Le lecteur ne doit pas ignorer qu'elle est *plus* légère et plus mobile que l'armure de plates ! Elle est aussi deux à trois fois plus chère...

EPEES (III.G.)

Toutes les épées magiques reçoivent leur bonus à la fois au toucher (sur le tirage) et aux dégâts (en ajoutant +1, +2, +3, etc. aux dégâts normaux obtenus). Les caractéristiques spéciales des épées qui nous intéressent ici sont décrites ci-dessous, avant les considérations concernant divers aspects de certaines armes (intelligence, capacités, pouvoirs, but, alignement, langues et ego). Cette section se poursuit sur les effets des épées *inhabituelles*. Notez que peu d'épées possèdent des aspects *inhabituels*.

Toutes les épées *saintes justicières* +5 sont d'alignement loyal-bon. Toutes les *lames d'acuité* sont chaotiques et toutes les *épées vorpales* sont loyales.

La plupart des épées (et toutes les dagues) de nature magique émettent de la lumière lorsqu'on les tire de leur fourreau (voire **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES JOUEURS, L'AVENTURE, lumière)**. Les seules exceptions sont les épées *langues de feu, lames de glace, saintes justicières, vampiriques* et *d'acuité*. Elles sont traitées individuellement.

Quand une épée possède une qualité inconnue, comme les souhaits majeurs de la *lame porte-chance*, ou des aspects *inhabituels*, vous devez préparer un aide-mémoire à ce sujet que vous pourrez consulter si le possesseur de la lame participe au jeu.

L'épée +1, +2 contres les lanceurs de sorts et les créatures enchantées donne toujours un bonus de +1, qui se transforme en +2 face à un magicien, un monstre qui lance des sorts, ou une créature *invoquée* (quelle que soit la nature de l'enchantement). Notez que ce bonus de +2 ne s'applique *pas* contre une créature qui lance des sorts par le truchement d'un objet (comme un *anneau d'accumulation de sorts*).

L'épée +1, +3 contre les lycanthropes et les changeurs de forme donne un bonus de +3 contre les créatures-*garous*, celles qui peuvent prendre la forme d'une autre créature (comme les vampires ou les druides) ou toute créature sous l'influence d'une *autométamorphose* ou d'un *hétérométamorphisme*.

L'épée +1, +3 contre les créatures régénérantes octroie ce bonus de +3 à son porteur même si la créature se régénère au moyen d'un objet magique, tel un *anneau de régénération*.

L'épée +1, +4 contre les reptiles permet ce bonus de +4 contre des créatures comme les dinosaures, les dragons, les hydres, les lézards, les serpents, les wyverns, etc.

L'épée +1, langue de feu, +2 contre les créatures régénérantes, +3 contre les créatures se servant du froid, inflammables ou volantes, +4 contre les morts-vivants n'émet de lumière que si son possesseur prononce un mot ou une phrase de commande. Ses flammes éclairent alors avec la même intensité qu'une torche. Notez que les flammes qui jaillissent de cette lame mettent facilement le feu à l'huile, brûlent les toiles d'araignée ou enflamment les papiers, les parchemins, le bois sec, etc. Les créatures se servant du froid sont celles dont le mode d'attaque se fait à base du froid (dragons blancs, loups et crapauds des glaces, yétis, etc.).

L'épée +1, porte-chance, donne à son possesseur +1 à tous ses jets de protection et possède 2-5 (d4+1) souhaits majeurs (déterminez-en le nombre sans l'indiquer au personnage et notez l'utilisation qu'il fait de ces souhaits).

L'épée +2, tueuse de géants, possède un bonus de +3 contre tout géant, ettin, ogre-mage ou titan. Face à d'authentiques géants (collines, pierres, froid, feu, nuages, et tempêtes), elle inflige *double dégâts* (2-24 + 3, soit 5-27).

L'épée +2, tueuse de dragons, octroie un bonus de +3 contre n'importe quel type de véritable dragon et inflige le triple de dégâts (3-36 +4, soit 7-40) contre un type précis. Notez qu'une épée *inhabituelle*, dotée d'un alignement et d'intelligence, ne sera *jamais* destinée à tuer des dragons de même alignement. Déterminez aléatoirement le type de dragon, à l'exclusion des dragons uniques (Bahamut et Tiamat) :

airain (CB)	cuivre (CB)
argent (LB)	noir (CM)
blanc (CM)	or (LB)
bleu (LM)	rouge (CM)
bronze (LB)	vert (LM)

L'épée +2, voleuse de neuf vies, se comporte toujours comme une arme +2, mais possède également le pouvoir d'absorber la force vitale d'un adversaire. Elle peut accomplir ceci 9 fois avant de perdre cette capacité. Celui qui la manie doit obtenir un 20 naturel sur son tirage de "toucher" afin que le pouvoir se déclenche. L'adversaire a alors droit à un jet de protection contre la magie et, si celui-ci est réussi, l'épée ne fonctionne pas et aucune charge n'est dépensée. Les dégâts sont alors calculés comme à l'accoutumée.

L'épée +3, lame de glace, +6 contre les créatures du feu ou se servant du feu, octroie un bonus de +6 contre les créatures concernées. L'arme n'émet aucune lumière, sauf quand la température ambiante est inférieure à -20°C. Par contre, elle confère à son possesseur des avantages contre le feu, le protégeant comme s'il portait un *anneau de résistance au feu*. Dès qu'elle est plongée dans le feu, (y compris un *mur de feu*, mais à l'exclusion d'une *boule de feu*, d'une nuée *de météores* ou d'un *pilier de feu*), elle a 50% de chances d'éteindre les flammes dans un rayon de 3 mètres.

L'épée +4, gardienne, offre à son possesseur le choix d'utiliser la totalité, une partie, ou aucun de ses +4 de bonus en défense contre n'importe quel adversaire utilisant une arme de mêlée : dague, masse d'armes, épieu (sans le lancer), épée, etc. Lors du premier round de combat, le porteur peut, par exemple, choisir d'utiliser l'épée comme une arme +2 et de conserver les 2 autres points de bonus pour améliorer sa classe d'armure. Le choix peut être modifié à chaque round.

L'épée +5, sainte justicière, est une arme *sainte*. Entre les mains de tout personnage autre qu'un paladin, elle se comporte uniquement comme une arme +2. Toutefois, entre les mains d'un paladin, elle crée une aire de résistance à la magie de 50% dans un rayon de 1,5 mètre, *dissipe la magie* dans un rayon identique, au niveau de magie égal au niveau d'expérience du paladin, et inflige un bonus de 10 points de dégâts aux adversaires chaotiques-mauvais (cf. **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS, MANUEL DES JOUEURS, CLASSES DE PERSONNAGES, le paladin)**.

L'épée dansante est une arme progressive et doublement dangereuse. Lors du 1er round de mêlée, elle est +1, devient +2 au second, +3 au 3ème, puis +4 au 4ème, avant de revenir à +1 au 5ème et de recommencer sa progression. Après 4 rounds de combat, son possesseur peut lui permettre de "danser". Cette "danse" consiste à lâcher l'épée lors d'un round où son bonus est égal à +1. L'arme combat alors au même niveau que son porteur, et ce durant 4 rounds ; elle revient alors à son propriétaire, qui doit s'en saisir. Autrement dit, elle est livrée à elle-même pour "danser" durant 4 rounds, allant de +1 à +4, pour se retrouver à nouveau maniée par son possesseur à un stade où elle est +1, puis physiquement utilisée durant 4 rounds de combat successifs. Lorsqu'elle "danse", l'épée quitte la main de son propriétaire et peut s'éloigner jusqu'à une distance de 3''. A la fin du 4ème round de combat en solo, elle revient automatiquement à lui. Notez qu'il est impossible de toucher physiquement l'épée quand elle "danse", bien que certaines attaques magiques (*boule de feu, éclair*, ou *transmutation du métal en bois*) soient capables de l'affecter. Enfin, rappelez-vous que la *lame dansante* combat seule au même niveau d'expérience et sur la même table de combat que son possesseur, qu'il s'agisse d'un guerrier de 4ème niveau ou d'un voleur de 7ème niveau. Ainsi, débarrassé de son arme durant 4 rounds, le possesseur peut agir efficacement de n'importe quelle manière, en fonction des circonstances, et tant qu'il ne s'éloigne pas à plus de 3'' de l'épée (faute de quoi, l'arme tombe sur le sol, "sans vie", et redevient une arme +1 quand on la ramasse). Le possesseur peut se reposer, lancer des projectiles, dégaîner une autre arme et engager le combat, etc.

L'épée sanglante ne possède qu'un bonus de +1, mais tout coup porté ne peut être soigné par régénération, l'adversaire touché perdant 1 point de vie supplémentaire par round (à compter du round suivant le coup), pour chaque blessure infligée par l'épée. Ainsi, un adversaire ayant subi 4 points de dégâts lors du premier round de combat perd automatiquement 1 point au cours du second round et de tous ceux qui suivent. Cette perte ne cesse que lorsque la victime panse sa blessure ou au bout de 10 rounds (1 tour). Il est impossible de soigner les dégâts infligés par une *épée sanglante* autrement que de manière normale (du repos et du temps). Les autres moyens - potions, sorts, (à l'exception d'un *souhait majeur*), etc - sont inopérants. Notez que des blessures supplémentaires entraînent toutes une perte équivalente à celle infligée par la première.

L'épée vampirique est une arme +2 qui élimine 1 niveau d'expérience (ou dé de vie), ainsi que l'ensemble des capacités et points de vie corollaires, quand elle frappe un adversaire avec un 20 naturel sur le dé de "toucher". Cette fonction est identique au pouvoir d'absorption de l'énergie chez certains *morts-vivants*. Le porteur de l'épée gagne autant de points de vie qu'en perd l'adversaire, jusqu'à concurrence de son maximum autorisé (seul un personnage blessé peut tirer profit de cette fonction).

La **lame d'acuité** est une arme considérée comme étant au minimum +3 en ce qui concerne ce qu'elle peut toucher, bien qu'elle n'ait qu'un bonus de + 1 au "toucher" (voir ci-dessous), elle tranche une extrémité (bras, jambe, cou, queue, tentacule, etc.) déterminée aléatoirement :

Adversaire	Résultat modifié nécessaire pour trancher*
normal/en armure	19-21
taille supérieure à la taille humaine	20-21
métal solide ou pierre	21

Une *lame d'acuité* répond aux désirs de son possesseur en ce qui concerne la lumière qu'elle émet : aucune, un halo de 1,5 mètre, une lumière de 4,5 mètres ou même une illumination de 9 mètres de rayon, équivalente à un sort de *lumière*.

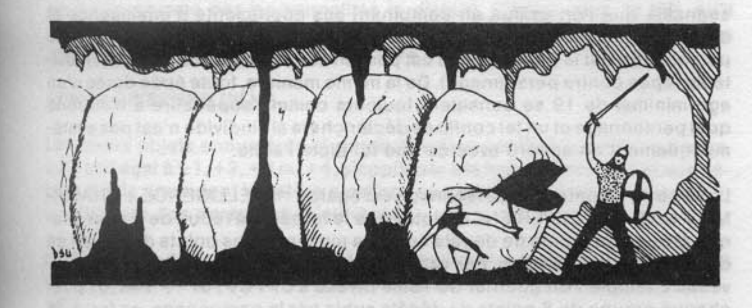
* En ne tenant compte que du bonus de l'épée (+1).

L'**épée vorpale** est similaire (mais supérieure) à une *lame d'acuité*. Il s'agit d'une arme +3 au "toucher" et aux dégâts. Quand un résultat égal aux valeurs ci-dessous est obtenu sur le dé de "toucher", elle tranche le cou/la tête de l'adversaire :

Adversaire	Résultat modifié nécessaire pour trancher*
normal/en armure	20-23
taille supérieure à la taille humaine	21-23
métal solide ou pierre	22-23

* En ne tenant compte que du bonus de l'épée (+3).

Le MD remarquera qu'il existe nombre de créatures qui ne peuvent être décapitées, dans la mesure où elles ne possèdent pas de tête ou qu'elles peuvent changer de forme. Il existe aussi des créatures qui ont une tête, mais dont la perte ne les tue pas obligatoirement (notamment les imitateurs parfaits, les élémentals et les golems).



L'**épée +1, maudite**, fonctionne en tous points comme une arme +1, mais dès que le personnage se trouve face à un ennemi, l'épée se glisse elle-même dans sa main et l'oblige à combattre jusqu'à ce que l'un des deux soit abattu. Le possesseur peut ensuite lâcher l'épée maudite, mais il lui sera impossible de s'en débarrasser. Quoi qu'il fasse, elle apparaîtra toujours dans sa main dès qu'il sera face à un adversaire. Le personnage doit faire exorciser l'arme par un clerc pour s'en libérer.

L'**épée -2, maudite**, émet une aura magique et se comporte magnifiquement face aux cibles d'entraînement, mais dès qu'on l'utilise contre un adversaire en combat, elle abaisse les chances de toucher de -2. Seule une observation très attentive permet de déceler cet état de fait. De la même manière, les dégâts sont réduits de 2 points, sans toutefois jamais devenir inférieurs à 1. L'épée oblige toujours le personnage à l'utiliser contre ses ennemis, se téléportant alors dans sa main. Le seul moyen de s'en débarrasser est d'avoir recours à un *souhait* (*majeur* ou *mineur*) ou une *altération de la réalité*.

*L'***épée berserk maudite** passe tous les tests, excepté celui de la bataille véritable, comme une épée +2. Mais au cours d'un combat réel, celui qui la manie devient berserk, attaquant la créature la plus proche et continuant de se battre tant qu'il ne se fera pas tuer ou qu'il restera quoi que ce soit de vivant dans un rayon de 6'' autour de lui. L'épée possède un bonus de +2, et est, sous tous ses autres aspects, identique à une épée +1 maudite. Le possesseur d'une telle arme ne peut s'en débarrasser qu'en la faisant *exorciser* ou en faisant *souhait* pour qu'elle disparaisse au loin.

Epées inhabituelles :

Les tables ci-dessous servent à déterminer si une épée est *inhabituelle*, puis, dans ce cas, à connaitre son intelligence, son alignement, etc.

Table 1. : Capacités et intelligence de l'épée

Dés	Intelligence	Capacités	Communication
01-75	aucune	aucune	aucune
76-83	12	1 capacité primaire	semi-empathie *
84-89	13	2 capacités primaires	empathie
90-94	14	2 capacités primaires	parole **
95-97	15	3 capacités primaires	parole **
98-99	16	3 capacités primaires†	parole **
00	17	3 capacités primaires†† plus 1 pouvoir extra-ordinaire	télépathie ***

* Le possesseur reçoit un signal (une pulsion, un fourmillement, etc) et ressent un besoin lorsque cette capacité est à l'œuvre.

** L'épée parle son language d'alignement, plus une ou plusieurs langues, comme précisé sur une table ci-dessous.

*** L'épée peut utiliser l'un ou l'autre de ces modes de communication lorsqu'elle le désire, l'utilisation d'une langue se faisant comme n'importe quelle arme de ce type.

† L'épée peut aussi lire les langues et les cartes de nature non-magique.

†† L'épée peut aussi bien lire les langues que les écrits magiques.

Table 2. : Alignement de l'épée

Toute épée dotée d'intelligence possède un alignement. Notez que certaines épées (*sainte justicière*, *lame d'acuité* et *vorpale* (q.q.v.)) sont restreintes au niveau de l'alignement. Toutes les épées *maudites* sont absolument *neutres*.

Dés	Alignement de l'épée
01-05	chaotique bon
06-15	chaotique neutre*
16-20	chaotique mauvais
21-25	neutre mauvais*
26-30	loyal mauvais
31-55	loyal bon
56-60	loyal neutre*
61-80	neutre (absolu)
81-00	neutre bon*

* L'épée peut aussi être utilisée par tout personnage dont l'alignement correspond à la partie *non-neutre* (*chaotique* ou *mauvais* ou *bon* ou *loyal*) de celui de l'arme. Ainsi, tout personnage *chaotique* peut manier une épée d'alignement *chaotique neutre*.

Note : Chaque fois qu'un personnage entre en contact avec une quelconque partie d'une épée dont l'alignement ne correspond pas au sien (sauf dans les cas indiqués par une astérique), il se voit infligé un nombre de points de dégâts égal à la valeur de l'*ego* de l'arme (voir plus bas). Il subit automatiquement ces dégâts à moins que l'épée en question se trouve entre les mains d'un individu d'un alignement compatible avec celui de la lame.

Table 3. : Capacités primaires de l'épée

Dés	Capacité
01-11	détection des salles/murs pivotants/"élévateurs", 3 mètres de rayon
12-22	détection des passages en pente, 3 mètres de rayon
23-33	détection des pièges de grande taille, 3 mètres de rayon
34-44	détection du bien/mal, 3 mètres de rayon
45-55	détection des métaux précieux, nature et quantité, 6 m de rayon
56-66	détection des gemmes, nature et quantité, 1,5 m de rayon
67-77	détection de la magie, 3 mètres de rayon
78-82	détection des portes secrètes, 1,5 mètre de rayon
83-87	détection de l'invisibilité, 3 mètre de rayon
88-92	*localisation d'objet*, 12'' de rayon
93-98	tirez 2 fois sur cette table, ignorez les résultats entre 93 et 00
99-00	tirez sur la table des pouvoirs extraordinaires

Si une capacité est tirée deux fois, ou plus, sa portée est doublée, triplée, etc.

Toutes les capacités fonctionnent quand l'épée est tenue en main, sortie de son fourreau et si le possesseur se concentre sur le résultat désiré. Une épée ne peut accomplir qu'une fonction à la fois (combattre ou détecter), mais pas les deux en même temps.

Table 4. : Pouvoirs extraordinaires de l'épée

Dés	Pouvoir*
01-07	*charme-personne* au contact - 3 fois/jour
8-15	*clairaudience*, 3'' de portée - 3 fois/jour (1 round par utilisateur)
16-22	*clairvoyance*, 3'' de portée - 3 fois/jour (1 round par utilisation)
23-28	détermination de la direction et de la profondeur - 2 fois/jour
29-34	*ESP*, 3'' de portée - 3 fois.jour, 1 round par utilisation
35-41	*vol*, 12''/tour - 1 heure/jour
42-47	*guérison* - 1 fois/jour
48-54	*illusion*, 12'' de portée - 2 fois/jour, comme le *bâtonnet*
55-61	*lévitation*, durée : 1 tour - 3 fois/jour (6ème niveau de magie)
62-67	*force* - 1 fois/jour (uniquement sur le porteur)
68-75	*télékinésie*, poids maximum de 2.500 po - 2 fois/jour (1 round par utilisation)
76-81	*télépathie*, 6'' de portée - 2 fois/jour
82-88	*téléportation* - 1 fois/jour, poids maximum de 6.000 po, 2 segments pour l'activer
89-94	*vision rayons X*, 4'' de portée - 2 fois/jour, 1 tour par utilisation
95-97	tirez 2 fois sur cette table en ne tenant aucun compte des résultats 95-97
98-99	le personnage peut choisir un pouvoir sur cette table
00	le personnage peut choisir un pouvoir sur cette table, puis tirer sur celle des desseins spéciaux

* Les jets de protection s'appliquent comme à l'ordinaire.

Si un pouvoir est tiré deux fois, le nombre d'utilisation par jour est doublé, etc.

Les pouvoirs ne fonctionnent que lorsque son possesseur tient l'épée, hors de son fourreau, et se concentre sur le résultat désiré. La plupart des pouvoirs nécessitent qu'il s'arrête et se concentre durant un round entier.

Table 5. : Desseins spéciaux de l'épée

A. : Desseins

Dés	Dessein
01-10	vaincre/tuer les alignements diamétralement opposés*
11-20	tuer les clercs
21-30	tuer les guerriers
31-40	tuer les magiciens
41-50	tuer les voleurs
51-55	tuer les bardes/moines
56-65	renverser la loi et/ou le chaos
66-75	tuer les bons et/ou mauvais
76-00	tuer les monstres non-humains

* Le dessein d'une épée d'alignement *neutre absolu* est de *préserver l'équilibre* (c.f. **ALIGNEMENT**) en triomphant des êtres puissants (ou en les tuant) doté d'un alignement extrême (LB, CB, LM, CM).

Le dessein doit être conforme au type et à l'alignement de l'épée en question. Pour les épées bonnes, l'obligation de donner la mort ne s'applique qu'aux monstres mauvais. Les épées destinées à *tuer les monstres* sont *toujours* soit bonnes (concernant les monstres *neutres* ou *mauvais*), soit mauvaises (concernant les monstres *bons* ou *neutres*).

B. : Pouvoirs spéciaux

Dés	Pouvoir
01-10	*cécité** durant 2-12 rounds
11-20	*confusion** durant 2-12 rounds
21-25	*désintégration**
26-55	*effroi** durant 1-4 rounds
56-65	*folie** durant 1-4 rounds
66-80	*paralysie musculaire** durant 1-4 rounds
81-00	+2 à tous les jets de protection, -1 à chaque dé de dégâts subis

* Dès qu'un coup est porté avec l'arme, à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre la magie.

Le pouvoir ne fonctionne qu'en relation avec le dessein spécial.

Table 6. : Langues parlées par l'épée (autres que celle d'alignement)

Dés	Nombre de langues
01-40	1
41-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
00	6, ou le résultat de 2 tirages supplémentaires (en ne tenant pas compte de 00), selon ce qui offre le plus d'intérêt.

Consulter le paragraphe concernant la **DETERMINATION DES LANGUES** dans le chapitre **PERSONNALITE DES PERSONNAGES NON JOUEURS** pour trouver une liste des diverses langues que peut éventuellement parler une épée. Vous devez sélectionner des langues qui sont conformes au type et aux capacités de l'arme.

Table 7. : Ego de l'épée

C'est uniquement après avoir déterminé et noté tous les aspects d'une épée qu'il est possible de calculer son *ego*. L'ego, allié à l'intelligence, détermine la domination de l'épée sur le personnage, comme indiqué ci-dessous :

Caractéristiques de l'épée	Points d'ego
chaque + de l'épée*	1
chaque capacité primaire**	1
chaque pouvoir extraordinaire**	2
dessein spécial	5
chaque langue parlée***	1/2
capacité télépathique	2
capacité à lire les langues	1
capacité à lire la magie	2

* Ainsi, une épée +1 a 1 point d'ego, mais si elle possède un autre + (en plus), celui-ci est aussi pris en compte (une *lame de feu* +1 est au maximum +4, elle est donc +1/+4 et a 5 points d'ego). En outre, les épées qui n'ont pas de + supplémentaires mais des pouvoirs additionnels (*sainte justicière, lame d'acuité*, etc) doublent leur coefficient de + pour les points d'ego.

** Si la capacité est multipliée par 2, doublez les points d'ego.

*** Arrondissez à l'entier supérieur.

Epées contre personnages

Quand une épée possède des caractéristiques *inhabituelles*, elle a une personnalité que l'on évalue en combinant ses coefficients d'intelligence et d'ego. Elle est, bien sûr, totalement respectueuse de son alignement, et si le personnage qui la possède ne l'est pas, un *conflit de personnalité* est inévitable (épée contre personnage). De la même manière, toute épée dotée d'un ego minimal de 19 se considère toujours comme supérieure à n'importe quel personnage et un tel conflit se déclenchera si l'individu n'est pas systématiquement en accord avec ce que lui dicte l'arme.

La force de volonté d'un personnage est égale à : INTELLIGENCE + CHARISME + NIVEAU D'EXPERIENCE. Notez que le *niveau* est réduit de 1 pour chaque groupe de points de dégâts égal à la moyenne des points de vie par dé de vie subis (les rangers, par exemple, ont deux dés de vie au premier niveau). Exemple : Un guerrier du 7ème niveau a 57 PdV ; 57 ÷ 7=7,6 ; pour chaque groupe de 8 points de dégâts subis par le personnage, sa force de volonté est diminuée de 1.

Dès qu'un *conflit de personnalité* se manifeste, l'épée résiste aux désirs du personnage et exige des concessions telles que :

1. Renvoi des associés, compagnons d'armes, serviteurs, ou créatures dont l'alignement ou la personnalité déplaît à l'épée.

2. Abandon, par le personnage, de toutes ses autres armes magiques.

3. Obéissance du personnage afin que l'épée dirige l'expédition selon ses propres buts.

4. Recherche immédiate suivie de la mise à mort des créatures que l'épée hait.

5. Incrustation des gemmes sur le pommeau, la garde, le fourreau, le baudrier ou la ceinture, ainsi qu'un réceptacle spécial pour son trans port et sa protection semblable à ceux réservés aux objets précieux.

6. Protections et dispositifs magiques destinés à la protéger durant les périodes où elle n'est pas utilisée.

7. Que le personnage rémunère généreusement l'épée pour les pouvoirs et les capacités dont elle a fait usage à l'intention du possesseur.

8. Que le personnage l'emmène systématiquement avec lui.

9. Que le personnage l'abandonne à la garde d'une personne qu'elle juge plus digne de la porter, à cause de divergences d'alignement et/ou de conduite.

Au moment où la personnalité de l'épée dépasse celle du personnage qui la possède, l'arme domine son propriétaire et peut l'obliger à se plier à l'une, voire même toutes, des exigences précédentes ou bien réellement accomplir l'une des actions suivantes :

1. Forcer son possesseur à combattre
2. Refuser de frapper les adversaires
3. Frapper celui qui la porte ou ses associés
4. Obliger son possesseur à se rendre à un agresseur
5. Faire en sorte de tomber des mains du personnage

De telles actions ont, bien sûr, peu de chances de se produire lorsque l'alignement et le but du couple épée-personnage sont en harmonie. Par contre, l'épée peut fort bien souhaiter se voir possédée par un personnage de moindre envergure afin de pouvoir facilement le commander, ou bien un autre de plus haut niveau de manière à mieux accomplir ses buts. Toute épée magique dotée d'une personnalité désire jouer un rôle important dans le succès des activités du personnage, en particulier durant les combats. De la même manière, elles sont toutes rivales, même si leur alignement est identique, et sentent la présence d'une arme similaire à moins de 18 mètres. Une telle arme fera de son mieux pour amener son possesseur à ne pas découvrir ou détruire la rivale, à moins que cela ne soit en contradiction avec sa nature (une *sainte justicière* ne permettra surement pas la destruction d'une autre épée loyale-bonne et pourra en encourager la découverte, même en courant le risque de se retrouver embarquée dans des événement incertains à venir...).

Les épées de cette nature ne sont jamais totalement contrôlées ou neutralisées par le personnage qui les possède, même si le rapport entre les forces de *personnalité* penche nettement en leur défaveur. Il se peut qu'elles soient incapables de faire valoir leurs exigences, mais elles n'en cesseront pas moins de l'influencer. Même une humble épée +1 de nature *inhabituelle* peut se transformer en martyr vocal, dénigrant ses propres capacités et demandant au personnage qu'il lui offre une seule occasion de se briser contre un ennemi honni, etc.

N.B. Bien des joueurs seront peu enclins à jouer les épées dotées d'une personnalité comme ces personnalités le dictent. C'est à vous, le MD, qu'il incombe de vous assurer que le rôle de l'épée est joué jusqu'à la garde, en n'hésitant pas à l'assumer si nécessaire.

ARMES DIVERSES (III.H.)

Les divers objets ennumérés ci-dessous voient généralement leurs bonus, qu'il soit égal à +1, +2, +3 ou +4, s'appliquer à la fois au "toucher" et aux dégâts. Toute arme dont la nature n'est pas complètement évidente est détaillée dans un des paragraphes suivants :

L'**arbalète de distance** a une portée double dans toutes les catégories. 10% de ces armes sont lourdes. Il s'agit d'une arbalète +1 "au toucher" et aux dégâts.

L'**arbalète de précision, +3** donne un bonus de +3 à ses projectiles et toutes les portées sont considérées comme *courtes*. 10% de ces armes sont des arbalètes lourdes.

L'**arbalète de vitesse** permet à son possesseur de doubler sa puissance de tir avec cette arme. Dès qu'on la prend en main, elle se tend automatiquement d'elle-même. Elle n'offre aucun avantage dans les situations de *surprise*, mais, en cas de *surprise complète*, elle autorise son propriétaire (à condition que ce dernier l'aie en mains) à tirer au cours du 2ème segment. Elle permet, en d'autres circonstances, de tirer en premier et en dernier (selon les cas) à n'importe quel round de mêlée. 10% de ces armes sont lourdes ; l'*arbalète de vitesse* possède un bonus de +1.

L'**arc +1** donne +1 au "toucher" et +1 aux dégâts potentiels des flèches décochées avec cette arme. Si des flèches magiques sont utilisées, le bonus total est égal à la somme de celui de l'arc et de celui de la flèche. Le type de l'arc doit être basé sur les circonstances qui prévalent dans votre campagne (composé ou non, long ou court) en fonction de la nature de l'endroit.

Le **cimeterre +2** peut être éventuellement traité comme une épée magique, en particulier si votre campagne est d'inspiration asiatique ou se déroule en bordure d'une telle nation. Ses possibilités sont alors déterminées en fonction de la table ci-dessous :

01-45	cimeterre +1
46-65,	cimeterre +2
66-80	cimeterre +3
81-90	cimeterre +4
91-95	cimeterre +5
96-98	cimeterre à lame sanglante
99-00	cimeterre à lame d'acuité

Tirez ensuite pour les capacités *inhabituelles*, comme précédemment.

La **dague de venin** ressemble à une dague +1 ordinaire, mais une réserve de poison est dissimulée à l'intérieur de la poignée. Tout résultat égal à 20 injecte un poison mortel dans l'organisme de l'adversaire, à moins de réussir un jet de protection contre le poison. La *dague de venin* contient 6 doses de poison et il est possible d'en rajouter lorsqu'elle n'est pas complètement pleine (l'utilisation de cette arme par des personnages bons - en particulier les loyaux bons - doit être surveillée avec la plus extrème attention).

Les **flèches magiques** qui manquent leur cible ont 50% de chances de se briser ou de devenir inutilisables. Toutes celles qui touchent sont détruites.

Une **flèche tueuse** est une flèche +3 avec quelques caractéristiques inhabituelles (une tige en matière spéciale, un empennage provenant d'un volatile rare, une rune gravée sur l'encoche, une pointe de forme bizarre, etc.), signes distinctifs dénotant son efficacité mortelle contre certaines créatures. Si celle-ci est utilisée contre le type de monstre pour lequel elle a été enchantée, elle provoque une mort instantanée si elle touche sa cible. La liste qui suit ne comprend qu'une partie des types de flèches possibles :

1) arachnides	9) guerriers	17) paladins
2) bardes	10) géants	18) rangers
3) clercs	11) golems	19) reptiles
4) démons	12) illusionnistes	20) montres marins
5) diables	13) ki-rin	21) volatiles
6) dragons	14) magiciens	22) voleurs
7) druides	15) mammifères	23) titans
8) élémentals	16) moines	24) morts-vivants

Développez vos propres types et modifiez et/ou limitez les précédents en fonction de votre campagne.

La **fronde chercheuse +2** donne à son utilisateur un bonus de +2 à la fois sur le "toucher" et les dégâts, mais les projectiles que lance cette arme ne sont considérés que comme +1 en ce qui concerne les créatures qu'ils peuvent blesser (des créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes +2, ou plus, sont immunisées aux projectiles normaux projetés à l'aide de cette *fronde*).

Les **haches** (de jet, pas les haches d'armes) peuvent être lancées à une distance maximale de 3" avec les bonus au toucher, mais pas aux dégâts.

La **hache +2, de jet**, est une hachette qu'il est possible de lancer jusqu'à 6" avec la même probabilité au "toucher" que si le personnage la maniait, et avec les bonus habituels aux dégâts.

Les **lances de fantassin** peuvent être utilisées comme armes de poing ou de jet. Dans ce dernier cas, toute créature dotée d'une force supérieure ou égale à 18/00, ou bien d'une stature imposante (ours des cavernes, hippopotame, rhinoceros, etc.), est à même de les briser. Les créatures intelligentes et atteintes par l'arme ont 70% de chances de renvoyer la *lance* vers son possesseur, et 25% de la casser (l'arme doit effectuer un jet de protection contre les coups critiques). Les créatures non-intelligentes ont 25% de chances de la briser (même jet de protection).

La **lance de retour maudite** est, selon toutes les apparences et tous les essais, une lance magique +1 (ou +2, voire même +3, si vous le désirez). Même dans un combat contre un ennemi dangereux, il est possible qu'elle se comporte normalement. Mais chaque fois qu'elle est utilisée dans un accès de colère en mêlée contre un adversaire, il existe 5% de chances (1 sur 20) cumulatives pour qu'elle se retourne contre son porteur ; une fois ce processus enclenché, il est impossible de la lâcher sans un sort de *désenvoutement*. La lance se tortille de manière à atteindre son porteur dans le dos, avec une probabilité de toucher qui annule tout ajustement de dextérité et/ou de bouclier sur la classe d'armure. Elle inflige des dégâts normaux. La capacité de retour est aussi valable lors des lancers, mais, dans la mesure où le porteur a projeté l'arme, elle n'est plus dans ses mains (de toute évidence) ; elle inflige alors le double des dégâts.

Le **marteau de tonnerre** ressemble à un marteau ordinaire de très grande taille et d'un poids considérable. Son équilibre est tel qu'une force de 18/01 et une taille de 1,8 mètre sont requises au minimum pour l'utiliser correctement en combat. Le *marteau* fonctionne alors avec un bonus de +3 et inflige des dégâts avec deux fois plus de dés. Si celui qui manie le marteau possède en plus une des *ceintures de force de géant* et des *gantelets de force d'ogre*, il peut utiliser efficacement l'arme s'il connait son véritable nom. Quand il est utilisé en mêlée ou au lancer, le *marteau* gagne un bonus de +5, le double de dés de dégâts, tous les bonus de la *ceinture* et des *gantelets*, et étend raide chaque géant* qu'il touche. Quand il est lancé et atteint sa cible, un grand bruit (équivalent à un coup de tonnerre qui éclaterait juste au dessus de la victime) se fait entendre, *étourdissant* toutes les créatures se trouvant à moins de 3" durant 1 round. La portée de l'arme est égale à 1" + 1/2" par point de bonus de force de la *ceinture* et des *gantelets* : de 6 + (7 à 12) = (13

à 18) x 1/2'' = 6 1/2'', 7'', 7 1/2'', 8'', 8 1/2'', 9'' (Thor projete le marteau au double de ces distances...). Dans la mesure où il est fort difficile de lancer le *marteau de tonnerre* ou ne peut le faire que tous les deux rounds et, au bout, 5 utilisations en moins de 2 tours, le porteur *doit* se reposer durant 1 tour.

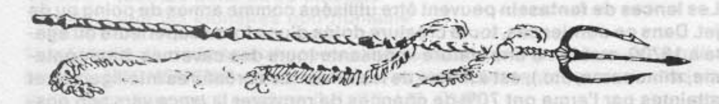
* En fonction de votre campagne, vous pouvez imposer une limite aux effets du marteau en excluant les géants des tempêtes et en incluant les ogres, les ogres mages, les trolls, les ettins et les golems d'argile, de chair et de pierre.

Il est possible, à l'instar des hachettes, de lancer les *marteaux*.

Le **marteau magique des nains,** +3 ressemble à un marteau +2 ordinaire, mais s'il se trouve entre les mains d'un guerrier nain et si un mot de commande spécial est prononcé, son véritable potentiel se dévoile. L'arme gagne un bonus de +3 et les facultés suivantes : le *marteau* a une portée de 6'' et retourne dans la main de son porteur à l'instar d'un boomerang. Le bonus de +3 s'applique au "toucher" et aux dégâts. Lorsqu'il est utilisé de cette manière, il inflige le doubie des dégâts à toutes les créatures, excepté les géants (ainsi que les ogres, les ogres mages, les trolls et les ettins) pour lesquels ils sont triplés (plus le bonus de 3).

La **masse d'armes de disruption** ressemble à une masse d'armes +1, mais a un alignement neutre bon. Tout personnage mauvais qui la touche subit 5-20 points de dégâts à cause des puissants enchantements qui ont été lancés sur l'arme. Si une *masse d'armes de disruption* atteint un mort-vivant ou une créature mauvaise originaire de l'un des plans inférieurs, elle fonctionne de la même manière qu'un clerc repoussant les morts-vivants (voir **MATRICES D'ATTAQUE**). La *masse* oblige la créature à effectuer un tirage sur la matrice III., **MATRICE POUR LES CLERCS AFFECTANT LES MORTS-VIVANTS**, comme si le porteur était du 12ème niveau ; si la créature obtient un résultat inférieur ou égal à celui indiqué, elle est détruite et tuée. Ainsi, les squelettes, les zombis, les goules, les ombres et les necrophages sont instantanément réduits en cendre, au même titre que les ghasts et même les apparitions. Les momies ont 20% de chances de réussir leur jet de protection, les spectres 35%, les vampires 50%, les fantômes 65%, les liches 80% et les autres créatures mauvaises affectées 95%. Même si ces jets de protection sont couronnés de succès, la *masse d'armes* leur inflige double dégâts contre de tels adversaires (bonus x 2 et dés x 2).

Le **trident (fourche militaire) +3** est une arme avec une hampe courte de 1,8 mètre. Sur commande, la pointe du milieu du trident se rétracte tandis que le manche s'allonge jusqu'à avoir une taille totale de 2,7 mètres, créant ainsi une fourche militaire avec une courte pointe centrale. Le changement de forme de l'arme, dans un sens ou dans l'autre, requiert 1 round.



APPENDICES

APPENDICE A : GENERATION DE DONJON ALEATOIRE

Lorsque vous avez besoin d'aide dans la conception d'un donjon, que ce soit un niveau de votre donjon principal ou un labyrinthe découvert ailleurs, le système de génération aléatoire ci-dessous a fait ses preuves. Il est nécessaire de remarquer qu'il requiert du temps, mais qu'il peut être utilisé directement en cours de jeu.

Le *niveau supérieur,* au dessus du donjon dans lequel doit se dérouler l'aventure, doit être totalement préparé. Il est judicieux d'utiliser la matrice de rencontres en extérieur pour déterminer ce qui y vit (des marches découvertes ultérieurement peuvent mener tout droit au cœur de son antre). L'escalier qui mène au premier niveau devrait se trouver aproximativement au milieu des ruines à l'extérieur (ou ce que vous avez placé au dessus du donjon).

Le *premier niveau d'un donjon* commence toujours par une salle, ce qui veut dire que l'escalier mène à une salle et que vous pouvez immédiatement vous référer à la TABLE V pour suivre la procédure indiquée, ou utiliser une des aires de départ suivantes. Commencez toujours un niveau au milieu d'un feuille de papier quadrillé.

Conservez à portée de main et dans un même endroit les caractéristiques des monstres, trésors, pièges/embûches, etc, afin de constituer une matrice de donjon ordinaire.

C'est toujours votre décision qui prévaut. Par exemple : si vous avez décidé qu'un niveau doit tenir sur une seule feuille de papier et que les résultats des dés en indiquent autrement, modifiez-les en tirant à nouveau jusqu'à ce que vous obteniez quelque chose de conforme à vos limites préalables. Le bon sens est indispensable. Si une salle ne rentre pas dans le schéma, faites-la plus petite ; il est possible de dessiner n'importe quelle salle en concordance avec vos critères, selon son meilleur emplacement.

AIRES DE DEPART POUR LA GENERATION ALEATOIRE

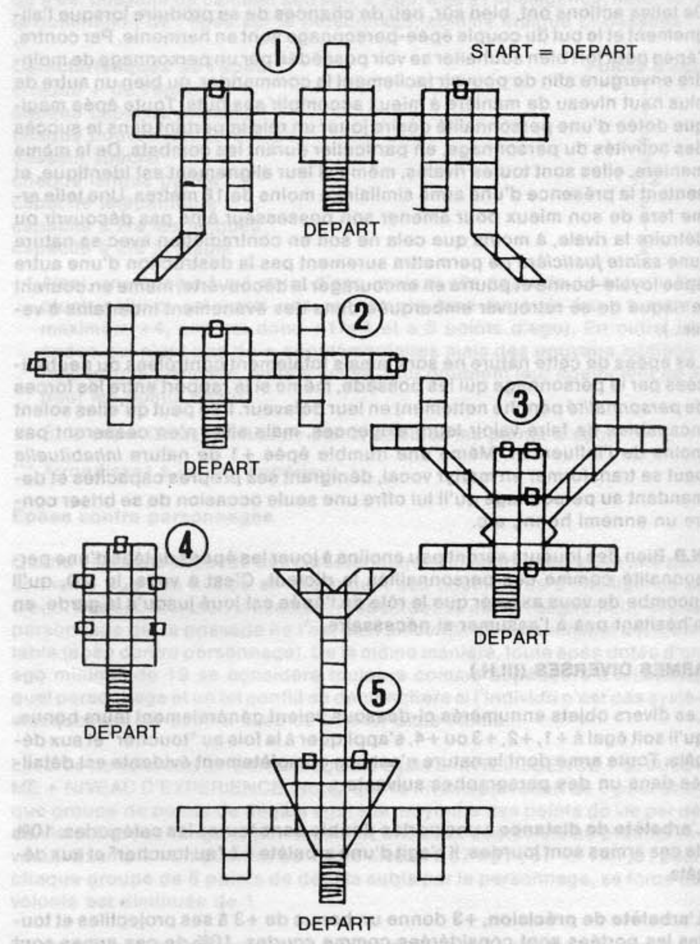


TABLE I. : TIRAGES PERIODIQUES (d20)

Dé	Résultat
1-2	continuer tout droit) - tirer à nouveau dans 18m (sur cette table)
3-5	porte (voir TABLE II.)
6-10	passage latéral (voir TABLE III.) - tirer à nouveau dans 9 m (sur cette table)
11-13	le passage tourne (voir TABLE IV., vérifiez sa largeur : TABLE III.) - tirer à nouveau dans 9m (sur cette table)
14-16	chambre (voir TABLE V.) - tirer à 9m après la sortie (sur cette table)
17	escalier (TABLE VI.)
18	cul-de-sac (tirages éventuels pour les murs en face, à droite et à gauche pour déterminer l'existence d'une porte secrète, voir TABLE V.D. astérique)
19	embûche/piège (voir TABLE VII.), le passage continue - tirer à nouveau dans 9m (sur cette table)
20	monstre errant, retirez immédiatement pour déterminer ce qui se trouve devant et connaitre la direction d'approche du monstre)

TABLE II. : PORTES* (d20)

Localisation de la porte :		**Espace derrière la porte :**	
Dé	**Résultat**	**Dé**	**Résultat**
1-6	gauche	1-4	passage parallèle**, ou salle de 3m x 3m si la porte se trouve en face
7-12	droite		
13-30	en face	5-8	passage droit devant
		9	passage à 45° en avant/en arrière***
		10	passage à 45° en arrière/en avant***
		11-18	salle (voir TABLE V.)

APPENDICE A : GENERATION DE DONJONS ALEATOIRES

19-20	chambre (voir TABLE V.)

Déterminez toujours la largeur des passage (TABLE III.A.)

* Retirez immédiatement sur la TABLE I. excepté si la porte se trouve directement en face ; si une autre porte n'est pas indiquée, ne tenez aucun compte de ce résultat et tirer à nouveau 9m après la porte. Si une salle ou une chambre se trouve derrière elle, allez à la TABLE V.

** 9m dans chaque direction

*** La direction sera en rapport avec les circonstances du moment, mais utilisez de préférence celle qui est indiquée en premier.

TABLE III. : PASSAGES LATERAUX (d20)

Dé	Résultat
1-2	gauche, 90°
3-4	droite, 90°
5	gauche, 45° devant
6	droite, 45° derrière (135° gauche)
8	droite, 45° derrière (135° droite)
9	virage en courbe à 45° devant, vers la gauche
10	virage en courbe à 45° devant, vers la droite
11-13	passage en "T"
14-15	passage en "Y"
16-19	intersection de 4 chemins
20	passage en "X" (si le passage sur lequel vous êtes est horizontal ou vertical, il forme une cinquième branche qui vient se greffer au carrefour)

TABLES III.A. : LARGEUR DES PASSAGES (d20)

Dé	Résultat
1-12	3 mètres
13-16	6 mètres
17	9 mètres
18	1,5 mètre
19-20	PASSAGE SPECIAL (TABLE III.B. ci-dessous)

TABLE III.B. : PASSAGES SPECIAUX (d20)

Dé	Résultat
1-4	12 mètres, rangée de colonnes au milieu
5-7	12 mètres, double rangée de colonnes
8-10	15 mètres, double rangée de colonnes
11-12	15 mètres des colonnes à 3 mètres de distance à droite et à gauche supportent des galeries à une hauteur de 6 mètres*
13-15	ruisseau, 3 mètres de large**
16-17	rivière, 6 mètres de large***
18	rivière, 12 mètres de large***
19	rivière, 24 mètres de large***
20	gouffre, 6 mètres de large****

* Les escaliers qui permettent d'accéder aux galeries se trouvent à la fin (1-15) ou au début (16-20) du passage. Dans le premier cas, si la présence d'un escalier est indiquée dans le passage même ou sur un des carreaux adjacents, il remplace l'escalier du bout dans 50% des cas (1-10) ou s'y ajoute (11-20).

** Les ruisseaux coupent le passage. Il y a un pont dans 75% des cas (1-15), ou bien ils représentent un obstacle (16-20).

*** Les rivières coupent le passage. Il y a 50% de chances pour qu'il y ait un point (1-10), 25% pour y trouver une berge (11-15) (50% de chances pour la trouver sur l'une ou l'autre rive) ou bien elles représentent un obstacle (16-20).

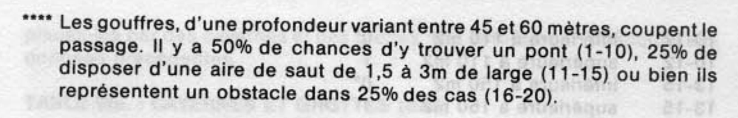

**** Les gouffres, d'une profondeur variant entre 45 et 60 mètres, coupent le passage. Il y a 50% de chances d'y trouver un pont (1-10), 25% de disposer d'une aire de saut de 1,5 à 3m de large (11-15) ou bien ils représentent un obstacle dans 25% des cas (16-20).

TABLE IV. : TOURNANT (d20)

Dé	Résultat (tirer pour la largeur sur la TABLE III.A.)
1-8	90° à gauche
9	45° devant, à gauche
10	45° derrière, à gauche (135° à gauche)
11-18	90° à droite
19	45° devant, à droite
20	45° derrière, à droite (135° à droite)

TABLE V. : SALLES ET CHAMBRES, FORME ET DIMENSIONS (D20)
(Tirez pour la forme, les dimensions et les sorties ; puis ce qu'elles renferment, le contenu, les trésors, et, dans ces cas précis, où ils se trouvent).

Dé	Forme et surface de la chambre	Forme et surface de la salle
1-2	carrée, 6 x 6	carrée 3 x 3
3-4	carrée, 6 x 6	carrée, 6 x 6
5-6	carrée, 9 x 9	carrée 9 x 9
7-8	carrée, 12 x 12	carrée, 12 x 12
9-10	rectangulaire, 6 x 9	rectangulaire, 3 x 6
11-13	rectangulaire, 6 x 9	rectangulaire, 6 x 9
14-15	rectangulaire, 9 x 15	rectangulaire, 6 x 12
16-17	rectangulaire 12 x 18	rectangulaire, 9 x 12
18-20	forme et dimensions inhabituelles - voir les tables ci-dessous	

TABLE V.A : FORMES INHABITUELLES (tirer séparement pour les dimensions) (d20)

Dé	Forme
1-5	circulaire*
6-8	triangulaire
9-11	trapézoïdale
12-13	bizarroïde**
14-15	ovale
16-17	hexagonale
18-19	octogonale
20	caverne

* 1-5 possède un bassin (voir, dans ce cas, les TABLES VIII.A. et C.), 6-7 un puits, 8-10 une cheminée et 11-20 est ordinaire.

** Dessiner une forme qui vous plait ou qui s'adapte le mieux à la carte ; il s'agit d'une forme spéciale si vous en souhaitez ainsi.

TABLE V.B. : DIMENSIONS INHABITUELLES (d20)

Dé	Dimensions
1-3	approx. 45 m2
4-6	approx. 80 m2
7-8	approx. 120 m2
9-10	approx. 180 m2
11-12	approx. 250 m2
13-14	approx. 300 m2
15-20	tirer à nouveau, ajouter le résultat à 9-10 (si le résultat est encore 15-20, retirer et multipliez 9-10 par deux, et ainsi de suite)

TABLE V.C. : NOMBRE DE SORTIES (d20)

Dé	Surface de la salle	Nombre de sorties
1-3	inférieure à 55 m2	1
1-3	supérieure à 55 m2	2
4-6	inférieure à 55 m2	2
4-6	supérieure à 55 m2	3
7-9	inférieure à 55 m2	3
7-9	supérieure à 55 m2	4



10-12	inférieure à 110 m2	0*
10-12	supérieure à 110 m2	1
13-15	inférieure à 150 m2	0*
13-15	supérieure à 150 m2	1
16-18	n'importe quelle taille	1-4 (d4)
19-20	n'importe quelle taille	1 (porte dans une chambre, passage dans une salle)

* Tirer une fois tous les 3m pour les portes secrètes (voir TABLE V.D., astérisque).

TABLE V.D. : EMPLACEMENT DES SORTIES (d20)

Dé *	Emplacement
1-7	mur opposé
8-12	mur de gauche
13-17	mur de droite
18-20	même mur

* Si un passage ou une porte sont indiqués dans un mur alors que l'espace situé derrière a déjà été cartographié, la sortie est une porte secrète (1-5) ou une porte à sens unique (6-10), ou bien se trouve sur le mur opposé (11-20).

TABLE V.E. : DIRECTION DES SORTIES (d20)

Dé	Direction (s'il s'afit d'une porte, utilisez la TABLE II.) ; tirer pour la largeur sur la TABLE III.A.
1-16	droit devant
17-18	45° droite/gauche*
19-20	45° gauche droite*

* La sortie est fonction des circonstances présentes mais utilisez de préférence la première direction.

TABLE V.F. : CONTENU D'UNE SALLE OU D'UNE CHAMBRE

Dé	Contenu
1-12	vide
13-14	uniquement un monstre (déterminez-le sur la table appropriée de l'**APPENDICE X : DETERMINATION ALEATOIRE DES RENCONTRES, Matrice de rencontre dans les donjons).**
15-17	monstre et trésor (voir TABLE V.G., ci-dessous)
18	spécial* ou contient un escalier montant d'un niveau (1-5), de 2 niveaux (6-8), descendant d'un niveau (9-14), de 2 niveaux (15-19) ou de 3 niveaux : 2 volées de marches avec un passage au milieu (20)
19	embûche/piège (TABLE VII.)
20	trésor (voir TABLE V.G.)

* Déterminez en fonction de la moyenne des niveaux ou mettre ce que bon vous semble. Sinon placez un escalier comme stipulé.

TABLE V.G. : TRESOR* (d%)

Dé	Sans monstre	Avec monstre
01-25	1.000 pièces de cuivre/niveau	effectuez deux tirages sur la table "sans monstre" et ajoutez 10% au total de chaque tirage
26-50	1.000 pièces d'argent/niveau	
51-65	750 pièces d'électrum/niveau	
66-80	250 pièces d'or/niveau	
81-90	100 pièces de platine/niveau	
91-94	1-4 gemmes/niveau	
95-97	1 bijou/niveau	
98-00	magie (tirer une fois sur la table des objets magiques)	

* Voir aussi TABLES V.H. et I. ou J.

TABLE V.H. : LE TRESOR SE TROUVE DANS* (d20)

Dé	Résultat
1-2	besaces
3-4	sacs
5-6	petits coffres
7-8	coffres
9-10	grands coffres
11-12	jarres en poterie
13-14	urnes de métal
15-16	récipients en pierre
17-18	malles en fer
19-20	rien (en vrac)

* Référez-vous à la TABLE V.I. sur un résultat de 1-8, et à la TABLE V.J. dans les autres cas pour déterminer, si vous le souhaitez, par quoi est protégé ce trésor.

TABLE V.I. : LE TRESOR EST PROTEGE PAR (d20)

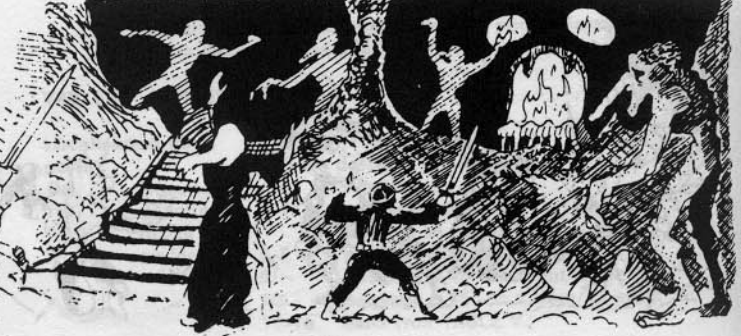
Dé	Résultat
1-2	poison de contact sur le récipient
3-4	poison de contact sur le trésor
5-6	aiguille empoisonnée dans la serrure
7	aiguilles empoisonnées sur les poignées
8	fléchettes avec ressort jaillissant sur le côté frontal du récipient
9	fléchettes avec ressort jaillissant du dessus du récipient
10	fléchettes avec ressort jaillissant du fond, à l'intérieur du récipient
11-12	lame tranchante balayant l'intérieur du récipient
13	insectes ou reptiles venimeux vivant à l'intérieur du récipient
14	libération d'un gaz par l'ouverture du récipient
15	trappe s'ouvrant devant le récipient
16	trappe s'ouvrant à 1,8 m devant le récipient
17	bloc de pierre tombant devant le récipient
18	lances jaillissant des murs lors de l'ouverture
19	*runes explosives*
20	*symbole*

TABLES V.J. : LE TRESOR EST CACHE PAR/DANS (d20)

Dé	Résultat
1-3	*invisibilité*
4-5	*illusion* (pour modifier ou cacher son apparence)
6	espace secret sous le récipient
7-8	compartiment secret dans le récipient
9	à l'intérieur d'un objet ordinaire en évidence
10	déguisé pour paraître être autre chose
11	sous un tas de détritus/d'ordures
12-13	sous une dalle descellée du sol
14-15	derrière une dalle descellée du mur
16-20	dans une salle secrète non loin de là

TABLE VI. : ESCALIER (d20)

Dé	Résultat (tirer sur la TABLE I après avoir monté/descendu).
1-5	descend de 1 niveau*
6	descend de 3 niveaux**
7	descend de 3 niveaux***
8	monte de 1 niveau
9	monte vers un cul-de-sac (1 chance sur 6 de tomber de 2 niveaux)
10	descend vers un cul-de-sac (1 chance sur 6 de tomber de 1 niveau)
11	cheminée montant de 1 niveau, le passage continue - tirer dans 9m
12	cheminée montant sur 2 niveaux, le passage continue - tirer dans 9m
13	cheminée descendant de 2 niveaux, le passage continue - tirer dans 9m
14-16	trappe descendant de 1 niveau, le passage continue - tirer dans 9m
17	trappe descendant de 2 niveaux, le passage continue - tirer dans 9m
18-20	monte de 1, puis descend de 2 niveaux (descend de 1 niveau au total), chambre au bout (tirer sur la TABLE V.)



* 1 sur 20 possède une porte qui empèche la sortie durant la journée.
** 2 sur 20 possèdent une porte qui empêche la sortie durant la journée.
*** 3 sur 30 possèdent une porte qui empêche la sortie durant la journée.
N.B. N'effectuez de tirages pour les portes qu'au bas de marches qui descendent si vous jouez en solitaire !

TABLE VII. : EMBUCHES/PIEGES (d20)

Dé	Résultat
1-5	porte secrète **sauf** si elle n'est pas localisée : les personnages non-elfes ont 3 chances sur 20 de la découvrir, les elfes 5 sur 20 et les objets magiques 18 sur 20 (voir ensuite la TABLE II.). Pour une porte secrète non localisée, **référez-vous aux résultats 6-7 ci-dessous**
6-7	puits, 3 m de profondeur, 3 chances sur 6 d'y tomber
8	puits, 3 m de profondeur avec des piques, 3 chances sur 6 d'y tomber
9	salle élévatrice de 6 m x 6 m (le groupe y a pénétré directement et se trouve à l'intérieur), descend de 1 niveau et ne remonte pas avant 30 tours
10	identique au 9, mais la salle descend de 2 niveaux
11	identique au 9, mais la salle descend de 2-5 niveaux (1 en entrant et 1 supplémentaire à chaque tentative manquée d'ouverture de porte, ou jusqu'à ce qu'elle soit descendue le plus bas possible). Elle ne remonte pas avant 60 tours
12	un mur, 3 mètres derrière, coulisse et bloque le passage durant 40-60 tours
13	de l'huile (équivalent à une flasque) se déverse sur un personnage au hasard, suivie par un tison enflammée (2-12 points de dégâts, sauf si un jet de protection contre la magie est réussi ; 1-3 points de dégâts dans ce cas).
14	puits, 3 mètres de profondeur, 3 chances sur 6 d'y tomber ; les parrois se rapprochent pour écraser les victimes en 2-5 rounds
15	pièce à flèche, 1-3 flèches, 1 sur 20 est empoisonnée
16	pièce à lance, 1-3 lances, 1 sur 20 est empoisonnée
17	gaz ; le groupe l'a détecté, mais, dans la mesure où il s'étend sur 18 mètres, les personnages doivent le respirer pour traverser le corridor. L'indiquer sur la carte, même si le groupe fait demi-tour (voir TABLE VII.A.)
18	la porte s'écroule, infligeant 1-10 points de dégâts, ou de la maçonnerie se détache, infligeant 2-20 points de dégâts à chaque personnage qui rate son jet de protection contre la pétrification
19	mur illusoire cachant un puits (. .) au dessus (1-6), une fosse (20) en dessous (7-10) ou une chambre avec un monstre et un trésor (11-20) (voir TABLE V.).
20	fosse qui fait dégringoler d'un niveau (impossible de la remonter)

TABLE VII.A. : SOUS-TABLE DES GAZ (d20)

Dé	Résultat
1-7	effet unique : obscurcir la vision en le traversant
8-9	aveugle durant 1-6 tours après l'après traversé
10-12	effroi : fait reculer de 36 mètres en cas d'échec à un jet de protection contre la magie
13	sommeil : le groupe sombre dans un profond sommeil pour 2-12 tours (comme le sort de *sommeil*)
14-18	force : ajoute 1-6 points de force (comme le sort de *force*) à tous les guerriers du groupe pour 1-10 heures
19	malaise : retour immédiat à la surface
20	poison : mort en cas d'échec à un jet de protection contre le poison

CAVERNES ET GROTTES POUR LES NIVEAUX INFERIEURS : vous pouvez souhaiter avoir des endroits "bruts" et des galeries naturelles dans les niveaux inférieurs. Au cas où des chambres et des salles sont indiquées, remplacez-les par des cavernes et des grottes. Les sorties sont identiques aux données précédentes.

TABLE VIII. : CAVERNES ET GROTTES (d20)

Dé	Résultat
1-5	caverne de 12 m x 24 m
6-7	caverne de 15 m x 30 m
8-9	caverne double : 6 m x 9 m, 18 m x 18 m
10-11	caverne double : 10 m x 15 m, 24 m x 27 m*
12-14	grotte de 30 m x 37 m*
15-16	grotte de 36 m x 45 m
17-18	grotte de 45 m x 60 m*
19-20	immense caverne de 75-90 m x 105-120 m**

Note : toutes les dimensions sont approximatives.

* Tirer pour voir s'il y a un bassin (voir TABLE VIII.A.).
** Tirer pour voir s'il y a un lac (voir TABLE VIII.B.).

TABLE VIII.A. / BASSINS (d20)

Dé	Résultat
1-8	pas de bassin
9-10	bassin, sans monstre
11-12	bassin, monstre
13-18	bassin, monstre et trésor
19-20	bassin magique*

* Voir TABLE VIII.C.

TABLE VIII.B. : LACS (d20)

Dé	Résultat
1-10	pas de lac
11-15	lac, sans monstre
16-18	lac, monstre*
19-20	lac enchanté**

* Déterminez le monstre et le trésor d'après la matrice de rencontre appropriée.
** Les lacs enchantés mènent tous ceux qui réussissent à les traverser dans une autre dimension, un temple spécial, etc. (s'il y a une carte spéciale ; sinon considérez-le comme un lac avec des monstres), 90% de chances pour qu'un monstre en garde l'accès ou la traversée.

TABLE VIII.C. : BASSINS MAGIQUES* (d20)

Dé	Résultat
1-8	transforme l'or en platine (1-11) ou en plomb (12-20), une seule fois uniquement
9-15	augmente (1-3) ou baisse (4-6) une des caractéristiques du personnage qui s'y plonge (une seule fois) 1 = force 1 = intelligence 3 = sagesse 4 = dextérité 5 = constitution 6 = charisme (ajouter ou soustraire 1-3 points, en lançant les dés pour chaque personnage pour saisir s'il faut effectuer une addition ou une soustraction, sur quelle caractéristique et de quel montant).
16-17	bassin parlant qui exauce un *souhait majeur* aux personnages de son alignement et inflige 1-20 points de dégâts aux autres. Le souhait est valable durant une journée au maximum. L'alignement du bassin est : loyal-bon (1-6), loyal-mauvais (7-9), chaoti-



que-bon (10-12), chaotique-mauvais (13-17) ou neutre (18-20).

18-20 bassin transporteur : 1-7, à la surface, 8-12, ailleurs à ce niveau, 13-16, 1 niveau plus bas, 17-20, à 160 km de là dans le cas d'une aventure en extérieurs

* Pour déterminer la nature d'un bassin, les personnages doivent y pénétrer.

GENERATION ALEATOIRE DE DONJON POUR LE JEU EN SOLITAIRE

Ce système de génération aléatoire de donjon est facilement adaptable au jeu en solitaire. Localisez l'entrée du donjon et sélectionnez ensuite une des aires de départ indiquées ci-dessus, en la plaçant au centre d'une feuille de papier quadrillé.

Monstres : Les habitants du donjon sont déterminés grâce aux **MATRICES DE RENCONTRE EN DONJON.** En ce qui concerne les endroits spéciaux, vous pouvez vous faire envoyer les renseignements par un ami ou un correspondant.

Ecouter au portes : Utilisez un d12 ; si le résultat est égal à 1, **il y a un monstre**, avec ou sans trésor. La procédure est alors normale, mais la surprise n'est possible qu'en ce qui concerne le monstre.

ESP et d'autres moyens de détection : Utilisez un d6, un résultat de 1 indiquant un monstre dont la présence sera connue (déterminez-en le type, sans prendre en compte tous les morts-vivants ou les autres monstres non-pensants). Lancez normalement les dés pour les autres chambres, salles, etc. En ce qui concerne les monstres qu'il est impossible de détecter par ESP ou autre, la *surprise* n'est possible qu'une fois sur 8.

APPENDICE B : GENERATION ALEATOIRE DE CONTREE SAUVAGE

Si une expédition dans des contrées sauvages s'enfonce dans un endroit pour lequel aucune carte détaillée n'a été préparée à l'avance, il est possible d'utiliser assez facilement le système de génération aléatoire de contrée sauvage ci-dessous pour une échelle minimale de : un espace = 1.600 m (un mile). Toutefois, le bon sens devient d'une importance capitale. Si, par exemple, l'expédition se passe dans le nord, une forêt sera composée de pins et, éventuellement, de petits arbustes, pour devenir une jungle sous un climat tropical. De la même manière, si un étang est indiqué dans deux espaces contigus, il faut les considérer comme une étendue d'eau plus importante. Le Maître du Jeu doit aussi se sentir libre d'ajouter ce que bon lui semble au terrain ainsi généré aléatoirement, de manière à développer une configuration cohérente. Dans tous les cas, le MD doit dessiner les fleuves, grands lacs, mers, océans et îles, puisque ces éléments ne sont pas faciles à créer par une méthode aléatoire.

Quand le groupe pénètre dans chaque espace, tirez un nombre de 1 à 20. Trouvez le type de terrain où il se trouve en utilisant le tableau ci-dessous, cherchez dans la colonne correspondante le nombre que vous avez obtenu, et reportez-vous au type de terrain indiqué en ordonnée pour connaître l'environnement qui prédomine dans ce nouvel espace.

Lorsqu'un étang est indiqué, le type du terrain est identique au précédent.

Si une dépression est indiquée, l'arbitre doit décider de sa nature et de ses dimensions. En général, le terrain dans lequel elle se trouve doit être identique au précédent. Une dépression dans un marais est une sorte de lac.

Note : Le MD a tout loisir d'inclure des vallons, des chemins/pistes et des ruisseaux, dans les forêts. Bien entendu, chemins/pistes doivent mener à des endroits non cartographiés, ou en partir.

Guide du terrain :

Plaine : tundra, steppe, savanne, prairie, lande, patûrages, bruyère.

Brousse : fourrés, buissons, fougères.

Forêt : bois, jungle, hallier, bocage.

Accidenté : rocaille

Désert : terres stériles, incultes, champs de neige.

Collines : dunes, coteaux.

Montagnes : glaciers, mesas.

Marécages : marais, fondrière, bourbier.

Etang : bassin, lac, mare.

Dépression : gorge, vallée, cayon, défilé, faille.

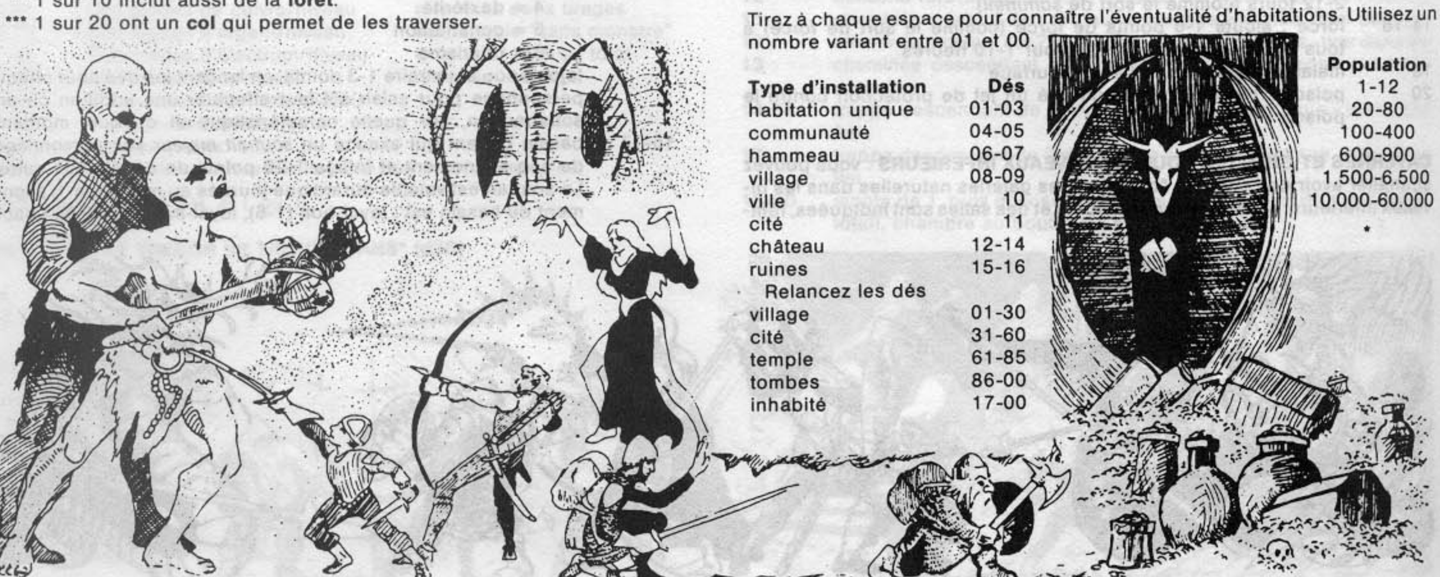
	Plaine	Brousse	Forêt	Accidenté	Désert	Collines	Montagnes	Marécages
Plaine	1-11	1-3	1	1-2	1-3	1	1	1-2
Brousse	12	4-11	2-4	3-4	4-5	2-3	2	3-4
Forêt*	13	12-13	5-14	5	—	4-5	3	5-6
Accidenté	14	14	15	6-8	6-8	6-7	4-5	7
Désert	15	15	—	9-10	9-14	8	6	—
Collines**	16	16	16	11-15	15	9-14	7-10	8
Montagnes***	17	17	17	16-17	16-17	15-16	11-18	—
Marécages	18	18	18	18	18	17	—	9-15
Etang	19	19	19	19	19	18-19	19	16-19
Dépression	20	20	20	20	20	20	20	20

* 1 sur 10 inclut des **collines**.
** 1 sur 10 inclut aussi de la **forêt**.
*** 1 sur 20 ont un **col** qui permet de les traverser.

HABITATION

Tirez à chaque espace pour connaître l'éventualité d'habitations. Utilisez un nombre variant entre 01 et 00.

Type d'installation	Dés	Population
habitation unique	01-03	1-12
communauté	04-05	20-80
hammeau	06-07	100-400
village	08-09	600-900
ville	10	1.500-6.500
cité	11	10.000-60.000
château	12-14	*
ruines	15-16	
Relancez les dés		
village	01-30	
cité	31-60	
temple	61-85	
tombes	86-00	
inhabité	17-00	



* Voir la **Table des châteaux, appendice C.** pp. Xxx Xxx

APPENDICE C : RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ALEATOIRES

APPENDICE C : RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ALEATOIRES

La procédure et les tables pour déterminer aléatoirement les rencontres avec des monstres durant le déroulement d'une campagne sont indiqués ci-dessous. Les **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS** évoluent de telle façon que des créatures nouvelles sont conçues et imaginées régulièrement. Pour cette bonne et simple raison, les seuls monstres qui figurent dans ces tables sont ceux qui se trouvent dans le **MANUEL DES MONSTRES**. A celà, deux exceptions notables, le *mezzodaemon* et le *nycadaemon*, qui figurent dans l'aventure **D3, VAULT OF THE DROWS** (TSR). Si vous ne possédez pas ce module, ne tenez aucun compte de ces deux résultats et relancez les dés. Il est tout à fait possible que paraisse dans un futur proche une nouvelle édition de cet ouvrage, sous une forme remaniée, et incluant tous les monstres reconnus comme tels des **REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS**. Si vous le désirez, rien en vous empêche d'effectuer semblable travail (en ajoutant vos créatures favorites pour la même occasion) en déterminant leur valeur en points d'expérience et en les comparant avec celles indiquées ici. Déterminez la probabilité (*courant*, *peu courant*, etc) de ces nouvelles créatures et ajoutez-les sur les tables appropriées en compagnie de monstres comparables. Veillez à ne pas bouleverser l'équilibre des tirages.

Les niveaux des monstres des rencontres aléatoires sont déterminés de la manière suivante :

I	jusqu'à 20 xp	VI	501-1.000 xp
II	21-50 xp	VII	1.001-3.000 xp
III	51-150 xp	VIII	3.001-5.500 xp
IV	151-250 xp	IX	5.501-10.000 xp
V	251-500 xp	X	plus de 10.000 xp

Les tables aléatoires sont valables pour les types de rencontres suivants :

RENCONTRE DE DONJON
- matrice de détermination du niveau des monstres des rencontres
- niveau des monstres de I-X
- sous-table des humains
- sous-table des personnages
- sous-tables des dragons (par niveau des monstres)

RENCONTRES AQUATIQUES
- rencontres aquatiques en eau douce (hauts-fonds et bas-fonds)
- rencontres aquatiques en mer (hauts-fonds et bas-fonds)

RENCONTRES DANS LE PLAN ASTRAL ET L'ETHER
- vent psychique
- cyclone éthéré
- table des rencontres dans le plan astral
- table des rencontres dans l'éther

RENCONTRES PSI
- table des rencontres psi
- sous-table des modifications humaines

RENCONTRES ALEATOIRES DE MONSTRES EN EXTERIEURS
- patrouilles (régions habitées)
- tables des rencontres aléatoires de monstres en extérieurs
- conditions artiques
- conditions sub-artiques
- conditions tempérées et sub-tropicales, régions inhabitées/sauvages
- sous-tables : demi-humains, dragons, grenouilles, géants, humanoïdes, lycanthropes, hommes, serpents, sphinx, morts-vivants.
- conditions tempérés et sub-tropicales, régions habitées et/ou patrouillées
- conditions tempérées, environnement féérique et forestier
- conditions du pleïstocène
- conditions tropicales à sub-tropicales, environnement préhistorique, ère des dinosaures
- conditions tropicales et quasi-tropicales, régions inhabitées/sauvages
- sous-table des sphinx.

RENCONTRES ALEATOIRES AVEC DES MONSTRES SUR L'EAU
- eau douce, petites étendues d'eau
- eau douce, grandes étendues d'eau
- eau salée, hauts-fonds, côtes et mers intérieures
- eau salée, eaux profondes
- sous-table des dinosaures

RENCONTRES ALEATOIRES AVEC DES MONSTRES DANS LES AIRS

Procédure : Quand un tirage indique une rencontre aléatoire alors que vous n'avez pas prévu de table de rencontres spécialement préparée pour cette région, tirez un d20. En fonction du niveau de votre donjon (ou équivalent) et de votre résultat, vous découvrirez à quelle **TABLE DE GENERATION ALEATOIRE DE MONSTRE EN DONJON** (indiquée en chiffre romain) vous devez vous réferer. Une fois cette table trouvée, déterminez aléatoirement le type de monstre rencontré et leur nombre.

AJUSTEMENT DES RENCONTRES EN FONCTION DU NIVEAU RELATIF DU DONJON

La colonne des *nombres* implique que la rencontre se déroule à un niveau équivalent à celui du monstre en question (c.f. **MATRICE DE DETERMINATION ALEATOIRE DU NIVEAU DES MONSTRES**). Afin d'effectuer des ajustements par rapport aux conditions les plus difficiles qui règnent dans les niveaux inférieurs, et à la facilité relative des niveaux supérieurs, utilisez les règles suivantes :

Les monstres plus faibles dans les niveaux inférieurs voient leur nombre s'accroître d'un nombre équivalent du même type de créatures pour chaque niveau du donjon en dessous de celui du type de monstre rencontré. Exemple : Des monstres du premier niveau dans le second niveau d'un donjon sont deux fois plus nombreux que la variable des *nombres* l'indique (2-8 fourmis géantes au lieu de 1-4, si elles sont rencontrées au 2ème niveau - ou équivalent - d'un donjon). La même chose s'applique pour des monstres du second niveau se trouvant au 3ème, etc. *Il existe deux exceptions à cette règle :*

1. Comme indiqué dans les **notes** qui suivent la **TABLE DE GENERATION ALEATOIRE DES MONSTRES EN DONJON**, le niveau des personnages est augmenté de préférence à leur nombre.

2. Dans les niveaux inférieurs, on n'augmente habituellement pas le nombre des monstres du neuvième et du dixième niveau, mais on leur attribue des monstres pour les assister (un prince démon rencontré au 11ème niveau d'un donjon peut n'avoir qu'un seul démon de type I sous ses ordres, tandis qu'au 15ème niveau, le même prince démon pourra disposer de 5 démons mineurs de ce type ou deux de type III comme escorte).

Les monstres plus forts dans les niveaux supérieurs voient leur nombre diminuer de 1 pour chaque niveau du donjon en dessous du niveau qui leur a été

MATRICE DE DETERMINATION ALEATOIRE DU NIVEAU DES MONSTRES EN DONJON (d20)

Niveau équivalent du donjon	Niveau de la table des monstres à consulter: I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1er	1-16	17-19	20	—	—	—	—	—	—	—
2ème-3ème	1-12	13-16	17-18	19	20	—	—	—	—	—
4ème	1-5	6-10	11-16	17-18	19	20	—	—	—	—
5ème	1-3	4-6	7-12	13-16	17-18	19	20	—	—	—
6ème	1-2	3-4	5-6	7-12	13-16	17-18	19	20	—	—
7ème	1	2-3	4-5	6-10	11-14	15-16	17-18	19	20	—
8ème	1	2	3-4	5-7	8-10	11-14	15-16	17-18	19	20
9ème	1	2	3	4-5	6-8	9-12	13-15	16-17	18-19	20
10ème-11ème	1	2	3	4	5-6	7-9	10-12	13-16	17-19	20
12ème-13ème	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-12	13-18	19-20
14ème-15ème	1	2	3	4	5	6	7-8	9-11	12-17	18-20
16ème et plus	1	2	3	4	5	6	7	8-10	11-16	17-20

attribué, avec un minimum de 1. Exemple : On rencontre normalement 1-3 ombres au 4ème niveau ; dans la mesure où il s'agit de monstres du 4ème niveau, il est donc possible d'en trouver 2 au 3ème niveau, et 1 au 2ème niveau (des monstres du 4ème niveau ne peuvent pas se trouver au 1er niveau d'un donjon). Les Hydres, par exemple, auront moins de têtes, tandis que des créatures avec des serviteurs en posséderont moins, voire même aucun, dans ces niveaux-ci.

TABLE DE GENERATION ALEATOIRE DE MONSTRE EN DONJON

MONSTRES DE NIVEAU I

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-02	blaireau géant*	1-4
03	chercheur d'oreille	1
04-14	criard	1-2
15	démon, manes	1-4
16	elfe	3-11
17-18	fourmi géante	1-4
19-20	gnome	5-15
21-25	gobelin	6-15
26-30	hobgobelin	2-8
31-45	humain - voir **sous-table des humains** ci-dessous	
46-51	kobold	6-18
52-53	nain	4-14
54-65	orque	7-12
66-69	perceur	1-3
70-71	petite-gens**	9-16
72-84	rat géant	5-20
85-94	scarabée de feu	1-4
95-96	squelette	1-4
97-98	ver putride	1-3
99-00	zombi	1-3

* Jamais en dessous de 2ème niveau ; à considérez comme un résultat de 20-30 (hobgobelin) par la suite.

** Jamais en dessous du 4ème niveau ; à considérer comme un résultat de 71-83 (rat géant) par la suite.

Monstre niveau I : sous-table des humains

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-25	bandit*	5-15
26-30	berserk*	3-9
31-45	brigand*	5-15
46-00	personnage - voir **sous-table des personnages** ci-dessous	

* Les chefs et lieutenants de haut niveau ne se trouvent *pas* avec des groupes de moins de 30, et ce uniquement à 50% du niveau normal (en arrondissant à l'entier supérieur) pour des groupes inférieurs à 60. En règle générale, vous avez toute latitude d'exclure toutes ces rencontres des niveaux inférieurs à un seuil où vous les considérez comme peu probables.

Sous-table des personnages (utilisable pour les rencontres à tous les niveaux de donjon)

Dés	Type de personnage	Nombre maximum par groupe
01-17	clerc	3
18-20	druide	2
21-60	guerrier	5
61-65	ranger	2
66-86	magicien	3
87-88	illusionniste	1
89-98	voleur	4
99	assassin	2
00	moine ou barde	1 ou 1

Nombre de personnages dans un groupe : Il y a toujours 2-5 personnages dans un groupe, avec des hommes d'armes ou des compagnons d'armes pour en porter l'effectif à 9. Lancez un d4 et ajoutez 1 au résultat pour trouver le nombre de personnages, déterminez ensuite la profession de chacun sur la **sous-table des personnages** en ne tenant pas compte des résultats contradictoires (un paladin et un assassin, par exemple) ou supérieurs au nombre maximal de représentants d'une classe dans un groupe. Le chiffre 9, auquel on soustrait le nombre de personnages, représente le nombre d'hommes d'armes ou de compagnons d'armes qui accompagnent ces personnages.

APPENDICE C : RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ALEATOIRES

Niveau des personnages : Le niveau de chaque personnage est, jusqu'au 4ème niveau, égal à celui du donjon ou du monstre (en considérant le plus élevé). Il est compris, ensuite, entre le 7ème et le 12ème (d6+6) et ajusté de la manière suivante : si le total est supérieur au niveau du donjon, retrancher 1. Si il lui est inférieur, ajouter +1, mais sans dépasser le 12ème niveau, à moins que le niveau du donjon soit supérieur ou égal au 16ème.

Niveaux de ceux qui accompagnent les personnages : Les hommmes d'armes n'accompagnent les personnages que dans les 1er, 2ème et 3ème niveaux du donjon. A partir du 4ème niveau, il s'agit toujours de compagnons d'armes. La profession de ces suivants est déterminée en effectuant des tirages sur la **sous-table des personnages**, en ne tenant, là aussi, aucun compte des résultats incompatibles (un paladin comme compagnon d'armes d'un voleur, un ranger en dessous du 8ème niveau avec un compagnon d'armes, etc). A tour de rôle, chaque personnage se voit attribuer un compagnon d'armes (ou plus), jusqu'à ce que le groupe finisse par compter 9 membres. Le niveau de chaque suivant est égal à un tiers de celui de son maître, arrondi à l'entier inférieur lorsque la fraction est inférieure à 1/2, et augmenté d'un niveau tous les 3 niveaux de son maître quand celui-ci est au-dessus du 8ème. Par exemple, un magicien du 5ème niveau aura un compagnon d'armes du second niveau (1/3 de 5 est égal à 1,7) ; au 9ème niveau, ce compagnon serait du 6ème niveau (un tiers de 9 plus 1 niveau pour chaque série de 3 niveaux du maître est égal à 3 + 3). Le bonus ne s'applique qu'en nombre entier, arrondi à l'entier inférieur (un personnage 11ème niveau ne rajoute que +3 aux niveaux de ses compagnons d'armes, mais au 12ème, le bonus est alors égal à +4).

Capacités et alignement des personnages et des compagnons d'armes : Cette information doit être générée sur un plan individuel, par groupe, en se servant du chapitre sur **LA PERSONNALITE DES PERSONNAGES NON JOUEURS** comme base de référence. Mais vous pouvez, au lieu de celà, désirer disposer de listes toutes faites de tels personnages, ou bien les avoir créés préalablement et y choisir ce dont vous avez besoin. Il suffit, bien entendu, de simplement connaître les points de vie des *hommes d'armes.* Les alignements doivent être compatibles !

Equipement des personnages et des compagnons d'armes : On peut présumer de l'équipement, des armes et des armures dont dispose habituellement un groupe en aventure. Cela implique que des personnages du 1er niveau seront vêtus de cottes de mailles ou de loricas (si leur profession le leur permet), posséderont des armes ordinaires et seulement un équipement minimum. Au second niveau, l'armure de plates sera de vigueur, les armes multiples et l'équipement complet presque dans ses moindres détails (beaucoup d'huile, de l'eau bénite/maudite, des miroirs en argent, etc). Considérez que les hommes d'armes ne possèdent que peu d'armures de moindre valeur et d'armes : cuir clouté, arbalète et dague, ou (au mieux) lorica, bouclier, épée (longue), lance de fantassin et sac-à-dos.

Sorts des personnages : Sélectionnez les sorts de clerc parmi ceux que vous jugez les plus utiles au groupe dans son ensemble. Procédez de la même manière avec les magiciens, en vous conformant aux limitations en vigueur pour le nombre de sorts connus. Le MD doit également choisir les sorts dont pourra se servir un compagnon d'arme capables de les utiliser.

Objets magiques du groupe : De manière à simuler un groupe d'aventuriers, il est impératif que les personnages et les compagnons d'armes possèdent et utilisent des objets magiques. Bien qu'il soit possible de proposer à ces groupes un échantillonnage complet de ces objets, il est conseillé de se référer aux listes ci-dessous et d'effectuer les choix en fonction de cette règle :

individu du 1er niveau	– 10% de chances : 1 objet, table I.
individu du 2ème niveau	– 20% de chances : 2 objets, table I.
individu du 3ème niveau	– 30% de chances : 2 objets, table I ; 10% de chances : 1 objet, table II.
individu du 4ème niveau	– 40% de chances : 2 objets, table I ; 20% de chances : 1 objet table II.
individu du 5ème niveau	– 50% de chances : 2 objets, tables I ; 30% de chances : 1 objet, table II.
individu du 6ème niveau	– 60% de chances : 3 objets, table I ; 40% de chances : 2 objets, table II.
individu du 7ème niveau	– 70% de chances : 3 objets, table I ; 50% de chances : 2 objets, table II ; 10% de chances : 1 objet, table III.
individu du 8ème niveau	– 80% de chances : 3 objets, table I ; 60% de chances : 2 objets, table II ; 20% de chances : 1 objet, table III.
individu du 9ème niveau	– 90% de chances : 3 objets, table I ; 70% de chances : 2 objets, table II ; 30% de chances : 1 objet, table III.
individu du 10ème niveau	– 3 objets, table I ; 80% de chances : 2 objets, table II ; 40% de chances : 1 objet, table III.

individu du 11ème niveau — 3 objets, table I ;
90% de chances : 2 objets, table II ;
50% de chances : 1 objet, table III ;
10% de chances : 1 objet, table IV.
individu du 12ème niveau — 3 objets, table I ;
2 objets, table II ;
60% de chances : 1 objet, table III ;
20% de chances : 1 objet, table IV.
individu du 13ème niveau — 3 objets, table I ;
2 objets, table II ;
1 objet, table III ;
60% de chances : 1 objet, table IV.

Il est conseillé de choisir personnellement les objets appropriés, en n'utilisant la détermination aléatoire que lorsque l'individu en question peut utiliser n'importe lequel. Certains d'entre eux forment un groupe ou des multiples.

Tables d'objets magiques pour les rencontres avec des personnages

TABLE I

Dé	Objet (d20)
1	2 POTIONS : *escalade* et *vol*
2	2 POTIONS : *super-soins* et *autométamorphose*
3	2 POTIONS : *résistance au feu* et *rapidité*
4	2 POTIONS : *soins* et *force de géant*
5	2 POTIONS : *héroïsme* et *invulnérabilité*
6	2 POTIONS : *contrôle des humains* et *lévitation*
7	2 POTIONS : *super-héroïsme* et *contrôle des animaux*
8	1 PARCHEMIN : 1 sort, niveau 1-6
9	1 PARCHEMIN : 2 sorts, niveau 1-4
10	1 PARCHEMIN : *protection contre la magie*
11	1 ANNEAU : *contrôle des mammifères*
12	1 ANNEAU : protection +1
13	1 ARMURE : cuir +1
14	1 BOUCLIER : +1
15	1 ÉPÉE : +1 (aucune capacité spéciale)
16	10 FLECHES : +1
17	4 CARREAUX : +2
18	1 DAGUE : +1 (ou +2) etc.
19	1 JAVELOT : +2
20	1 MASSE D'ARMES : +1

TABLE II

Dé	Objet (d8, d6)
1	1 PARCHEMIN : 3 sorts, niveau 2-9 ou 2-7
2	2 ANNEAUX : *résistance au feu* et *invisibilité*
3	1 ANNEAU : *protection* +3
4	1 BATON : *contrecoup*
5	1 BATONNET : *illusion*
6	1 BATONNET : *négation*
7	1 paire de *bracelets de défense*, CA 4
8	1 *broche de protection*
9	1 *manteau elfique*
10	1 *poussière d'apparition*
11	1 FIGURINE ENCHANTEE : *hibou de serpentine*
12	3 *javelots de foudre*
13	1 ensemble : cotte de mailles +1, bouclier +2
14	1 ARMURE : plate feuilletees +4
15	1 EPEE : +3 (aucune capacité spéciale)
16	2 ARMES : *arbalète de vitesse* et marteau +2

TABLE III

Dé	Objet (d8, d6)
1	1 ANNEAU : *accumulation de sorts*
2	1 BAGUETTE : *annulation*
3	1 BATON : *serpent* (python ou vipère)
4	1 *sac à malices*
5	1 paire de *bottes de rapidité*
6	1 paire de *bottes de 7 lieues*
7	1 *manteau de déplacement*
8	1 paire de *gantelets de force d'ogre*
9	1 *flûte enchantée*
10	1 *robe de dissimulation*
11	2 CORDES : *escalade* et *emmêlement*
12	1 ensemble : plates +3, bouclier +2
13	1 BOUCLIER : +5
14	1 EPEE : +4, *gardienne*
15	1 masse d'armes : +3
16	1 lance de fantassin : +3

TABLE IV

Dé	Objet (d12)
1	1 ANNEAU : *invocation de djinn*
2	1 ANNEAU : *retour de sort*
3	1 BAGUETTE : *châtiment*
4	1 BATONNET : *feu*
5	1 *cube de force*
6	1 paire de *lentilles de charme*
7	1 *cor du Valhalla*
8	1 *robe aux couleurs scintillantes*
9	1 *talisman de l'ultime maléfice* ou *de la pure sainteté*
10	1 ensemble : plates +4, bouclier +3
11	1 EPEE : *sanglante*
12	1 *flèche tueuse* (en choisir la nature)

Notes générales : N'hésitez pas à remplacer certains objets par d'autres, en suivant les exemples fournis. Souvenez-vous que les personnages sont prêts à utiliser tous les objets en cas de déclenchement des hostilités. Rappelez-vous aussi que si les personnages sont vaincus, certains de ces objets entreront dans votre campagne. Faites preuve de prudence en jouant les groupes.

Race et multi-classe : Il est conseillé que le nombre de personnages et de compagnons d'armes non-humains représente environ 20%des effectifs du groupe. Si la profession du personnage ou du suivant est très restreinte voire impossible en ce qui concerne sa race, utilisez-la (ou celle qui s'en approche le plus) comme l'une de ses deux ou trois classes. Approximativement, 50%des non humains ont 2 professions, 25%en ont trois. La race et la probabilité de multi-classe sont indiquées dans la table ci-dessous :

Dés	Race de l'individu	% de multi-classe
01-25	demi-elfe	85%
26-30	demi-orque	50%
31-55	elfe	85%
56-65	gnome	25%
66-90	nain	15%
91-00	petite-gens	10%

Niveau des individus multi-classés : Déterminez le niveau pour une seule profession, ajoutez 2 et divisez par 2 en arrondissant à l'entier inférieur les fractions en dessous de 0,5. Dans le cas d'un tri-classé, ajoutez 3 et divisez par 3 en arrondissant également toute fraction en deça de 0,5 à l'entier inférieur. Si la limitation d'une des classes est dépassée, prenez la moitié des niveaux en trop et assignez-les à l'autre. Si vous avez affaire à trois classes, divisez les niveaux exédentaires et répartissez-les à chacune des deux autres classes.

Confrontation : Quand un groupe d'aventuriers rencontre un groupe de personnages et d'hommes d'armes/de compagnons d'armes, assurez-vous de prendre en compte les aggressivités relatives et les alignements. Un groupe de personnages se sentant en position d'infériorité tentera sans doute d'esquiver, de négocier, ou de faire preuve de ruse ou de flagornerie pour éviter toute confrontation armée. Toutefois, ils resteront sur le qui-vive, prêts à faire face à n'importe quelle situation, s'ils ne sont pas surpris. LES GROUPES DE PERSONNAGES NE SE JOIGNENT JAMAIS A DES AVENTURIERS, A MOINS QUE VOUS NE LEUR OBTENIEZ PERSONNELLEMENT DES AVANTAGES PLUS IMPORTANTS ISSUS D'UNE COOPERATION EVENTUELLE. Ceci implique le plus souvent des gains faibles ou nuls, voire même des pertes, pour le groupe de joueurs. Ne tirez pas le moral du groupe de personnages, mais imaginez-vous dans leur situation, en vous mettant à la place du joueur auquel appartient chaque individu du groupe en question. En bref, jouez-les comme s'ils étaient des personnages-joueurs ! Si la confrontation n'évolue pas en faveur du groupe, utilisez les moyens appropriés pour la redresser ou bien rompre le combat, en optant pour la solution qui offre le plus d'avantages. Si les aventuriers sont dominés, le groupe ne va pas nécessairement les tuer. Le fait de les détrousser et puis de les abandonner, de les enlever et de demander une rançon, ou de les emprisonner pour un sacrifice ultérieur ne représente que trois alternatives au massacre immédiat.

Il est fortement conseillé, si vous utilisez ces tables de génération aléatoire de rencontres, de préparer des groupes de personnages à l'avance en déterminant le maximum de renseignements dans chaque cas, dans la mesure du temps disponible. Procédez de la même manière pour des groupes rencontrés sur le plan astral ou l'éther (voir **TABLES DE RENCONTRES DANS LE PLAN ASTRAL ET L'ETHER, ****). Dès qu'une rencontre avec un tel groupe a lieu, vous n'aurez alors qu'à vous référer aux notes préparées, utiliser le premier groupe et, une fois la rencontre terminée, le rayer. Ce procédé permet non seulement de maintenir la fluidité de la partie, mais aussi de vous assurer de disposer du temps nécessaire pour préparer correctement et connaître le groupe ainsi rencontré.

MONSTRES DE NIVEAU II

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01	blaireau géant*	1-4
02-11	crapaud géant	1-4
12-23	criard	1-3
24-25	diable, lémure	2-5
26-32	gnoll	4-10
33-47	millepattes géant	3-13
48-55	perceur	1-4
17-27	personnage - voir **SOUS-TABLE DES PERSONNAGES**	
67-78	rat géant	6-24
79-83	stirge	5-15
84-85	spore gazeuse	1-2
86-98	troglodyte	2-8
99-00	ver putride	1-4

* Jamais en dessous du 3ème niveau ; le considérer comme un résultat 26-32 (gnoll).

MONSTRES DE NIVEAU III

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-10	araignée, énorme	1-3
11-19	araignée, géante	2-5
20-24	belette géante	1-4
25-30	cube gélatineux	1
31-32	dragon - voir ci-dessous- **Sous-table des dragons**	
33-34	fongus violet	1-3
35-40	gelée ocre	1
41-50	goblour	2-7
51-55	goule	1-4
56-60	homme-lézard	1-3
61-64	lycanthrope, rat-garou	2-5
65-76	ogre	1-3
77-78	perceur	2-5
79-88	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
89-98	scolyte	1-3
99-00	tique géante	1-3

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-28	noir	très jeune (1)
29-62	airain	très jeune (1)
63-00	blanc	très jeune (1)

Déterminez le nombre de dés de vie comme à l'accoutumée.

MONSTRES DE NIVEAU IV

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-06	apparition (GHAST)	1-4
07-08	crapaud des glaces	1
09-12	crapaud venimeux	1-3
13-18	chien éclipseur	2-5
19-22	chien de l'enfer	1-2
23-24	dragon - voir ci-dessous **Sous-table des dragons**	1
25-30	gargouille	1-2
31-38	gorille carnivore	1-3
39-41	hydre, 5 ou 6 têtes	1
42-55	lycanthrope, loup-garou	1-2
56-68	moisissure jaune	— —
69	monstre rouilleur	1
70-73	monstre-su	1-2
74-76	ombre	1-3
77-79	ours-hibou	1-2
80-87	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
88	pyro-hydre, 5 têtes	1
89-96	serpent constricteur géant	1
97-00	vase grise	1

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-10	airain	jeune/sub-adulte (2/3)
11-18	argent	très jeune/jeune (1/2)
19-30	blanc	jeune/sub-adulte (2/3)
31-41	bleu	très jeune/jeune (1/2)
42-48	bronze	très jeune/jeune (1/2)
49-61	cuivre	très jeune/jeune (1/2)
62-70	noir	jeune/sub-adulte (2/3)
71-74	or	très jeune/jeune (1/2)
75-84	rouge	très jeune/jeune (1/2)
85-00	vert	très jeune/jeune (1/2)

Déterminez le nombre des dés de vie comme à l'accoutumée.



MONSTRES DE NIVEAU V

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-14	araignée géante	1-2
15-17	bête éclipsante	1-2
18-24	cocquatrice	1-2
25-27	criard	2-5
28	diablotin	1-2
29-32	doppelganger	1-3
33-34	dragon - voir **Sous-table des dragons**	1
35-36	hydre 7 têtes	1
37-39	leucrotta	1-2
40-58	lézard souterrain	1-3
59-60	lycanthrope, sanglier-garou	1-3
61-68	minotaure	1-3
69-72	moisisseure jaune	— —
73-74	monstre rouilleur	1
75-82	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
83	pyro-hydre, 6 têtes	1
84	quasit	1
85-86	traqueur gluant	1
87-88	serpent à deux têtes	1
89-92	serpent géant, cracheur	1
93-00	serpent géant venimeux	1

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-10	airain	jeune-adulte/adulte (4/5)
11-18	argent	sub-adulte/jeune-adulte (3/4)
19-30	blanc	jeune-adulte/adulte (4/5)
31-42	bleu	sub-adulte/jeune-adulte (3/4)
43-49	bronze	sub-adulte/jeune-adulte (3/4)
50-62	cuivre	sub-adulte/jeune-adulte (3/4)
63-66	or	sub-adulte/jeune-adulte (3/4)
67-74	noir	jeune-adulte/adulte (4/5)
75-84	rouge	sub-adulte/jeune-adulte (3/4)
85-00	vert	sub-adulte/jeune-adulte (3/4)

Déterminez le nombre de dés de vie comme à l'accoutumée.

MONSTRES DE NIVEAU VI

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-03	âme en peine	1-2
04-07	araignée éclipsante	1-3
08-10	basilique	1
11-14	chacal-garou	1-2
15	diable, erinyes	1-2
16-17	djinn	1
18-19	dragon - voir **Sous-table des dragons**	1
20-22	hydre, 8 à 9 têtes	1
23-26	lammasu	1-3
27-30	limon vert	
31-32	lycanthrope, ours-garou	1
33-35	lycanthrope, tigre-garou	1-2
36-37	maître des vents	1-2
38-46	manticore	1-2
47-51	méduse	1
52-53	moisissure jaune	— — —
54	moisissure marron	— — —
55-59	nécrophage	1-4
60-61	ogre mage	1-2
62-69	otyugh	1
70-75	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
76-77	rakshasa	1
78-80	salamandre	1-2
81-91	troll	1-3
92-98	ver charognard	1-2
99-00	wyverne	1

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-10	airain	vieux (6)
11-19	argent	adulte (5)
20-32	blanc	vieux (6)
33-43	bleu	adulte (5)
44-50	bronze	adulte (5)
51-62	cuivre	adulte (5)
63-66	or	adulte (5)
67-74	noir	vieux (6)
75-87	rouge	adulte (5)
88-00	vert	adulte (5)

Déterminez le nombre de dés de vie comme à l'accoutumée.

MONSTRES DE NIVEAU VII

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-02	attrapeur	1
03-04	banshee	1
05	chasseur invisible	1
06-09	chimère	1-2
10	démon, type I	1
11	démon, type II	1
12	démon, type III	1
13	démon, succube	1
14-15	dévoreur d'intellect	1
16	diable, barbelé	1
17	diable, cornu	1
18	diable, osseux	1
18-20	dragon - voir **Sous-table des dragons**	1
21	effrit	1
22-23	élémental	1
24-27	enlaceur	1-2
28-31	ettin	1-2
32-33	feu follet	1-3
34-35	flagelleur mental	1-2
36-40	géant, collines ou pierres	1-3
41-43	géant, froid ou feu	1-2
44	golem de chair	1
45-46	gorgone	1
47-49	hydre, 10-12 têtes	1
50-51	lamia	1-2
52-55	lézard de feu	1-3
56	limace géante	1
57	mezzodaemon	1
58-60	mimique	1
61-64	momie	1-2
65	naga-esprit	1-2
66-68	neo-otyugh	1
69-70	ombre des roches	1
71-75	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
76-80	pudding noir	1
81	pyro-hydre, 7-9 têtes	1
82-84	rode-dessus	1
85-88	shedu	1-2
89	sorcière des ténèbres	1-2
90-93	spectre	1
94-97	tertre errant	1-2
98-00	xorn	1-3

* Choisir ou déterminer aléatoirement avec des probabilités égales.

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-08	airain	très vieux (7)
09-15	argent	vieux (6)
16-28	blanc	très vieux (7)
29-39	bleu	vieux (6)
40-46	bronze	vieux (6)
47-58	cuivre	vieux (6)
59-62	or	vieux (6)
63-72	noir	très vieux (7)
73-86	rouge	vieux (6)
87-00	vert	vieux (6)

Déterminez le nombre de dés de vie comme à l'accoutumée.

MONSTRES DE NIVEAU VIII

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-05	attrapeur	1
06	diable des glaces	1
07	démon, type IV	1
08	démon, type V	1
09	démon, type VI	1
10-11	dévoreur d'intellect	1
12-13	dragon - voir **Sous-table des dragons**	1
14-18	fantôme	1
19-24	feu follet	2-5
25-28	flagelleur mental	1-4
29-32	géant des nuages	1-2
33-34	golem d'argile	1
34-37	hydre, 13-16 têtes	1
38-41	limace géante	1
42-43	moisissure jaune	— — —
44-49	moisissure marron	— — —
50-54	monstre rouilleur	1
55-57	naga-gardien	1-2
58-63	neo-otyugh	1
64-68	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
69	pyro-hydre, 12 têtes	1
70-75	rode-dessus	1
76	serviteur aérien	1
77-84	vampire	1
85-92	ver pourpre	1
93-00	xorn	2-5

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-07	airain	ancien (8)
08-11	argent	très vieux (7)
12-29	blanc	ancien (8)
30-40	bleu	très vieux (7)
41-44	bronze	très vieux (7)
45-52	cuivre	très vieux (7)
53-56	or	très vieux (7)
57-69	noir	ancien (8)
70-85	rouge	très vieux (7)
86-00	vert	très vieux (7)

Déterminez le nombre de dés comme à l'accoutumée.

Monstres de niveau IX

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-03	diable des profondeurs	1
04-06	dragon - voir **Sous-table des dragons**	1-2
07-16	feu follet	2-5
17-22	géant des tempêtes	1-2
23-31	hydre, 17-20 têtes	1
32-41	moisissure jaune	— — —
42-48	moisissure marron	— — —
65-67	monstre rouilleur	1
52-53	nycadaemon	1
54-60	ombre des roches	1-4
61-69	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
70-72	pyro-hydre, 12 têtes	1
73-76	titan majeur	1
77-78	titan mineur	1
79-81	vampire*	1
82-93	ver pourpre	1
94-00	xorn	2-9

*Ancien clerc, avec tous ses pouvoirs, du 7ème-10ème niveau.

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-09	airain, 2	ancien et vieux (8 et 6)
10-11	argent	ancien (8)
12-31	blanc	ancien et très vieux (8 et 7)
32-43	bleu	ancien (8)
44-46	bronze	ancien (8)
47-54	cuivre	ancien (8)
55-64	noir, 2	ancien et vieux (8 et 6)
65-68	or	ancien (8)
69-84	rouge	ancien (8)
85-00	vert	ancien (8)

Déterminer le nombre de dés de vie comme à l'accoutumée.

MONSTRES DE NIVEAU X

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-02	archi-diable*	1
03-12	dragon - voir **Sous-table des dragons**	1-2
13-22	golem de fer	1
23-32	liche	1
53-40	personnage - voir **Sous-table des personnages**	
41-48	prince démon*	1
49-60	spectateur	1
61-70	titant ancien	1
71-80	vampire**	1
81-00	PAS DE RENCONTRE	

*En choisir un en particulier ou déterminer aléatoirement.

**Ancien magicien, avec tous ses pouvoirs (niveau 9-12).

Sous-table des dragons

Dés	Type de dragon	Catégorie d'âge (PdV/dé)
01-06	argent, 2	ancien et vieux (8 et 6)
07-26	bleu, 2	ancien et très vieux (8 et 7)
27-32	bronze, 2	ancien et très vieux (8 et 7)
33-34	chromatique	(tiamat)
35-41	cuivre, 2	ancien et très vieux (8 et 7)
42-46	or, 2	ancien et vieux (8 et 6)
47-49	platine	(bahamut)
50-80	rouge, 2	ancien et vieux (8 et 6)
81-00	vert, 2	ancien et très vieux (8 et 7)

Déterminez le nombre de dés de vie comme à l'accoutumée.

RENCONTRES AQUATIQUES ALEATOIRES

Les rencontres aquatiques sont divisées en deux catégories, selon si elles se déroulent en eau douce ou salée (mers et océans). Chacune d'elle est ensuite sub-divisée en fonction de la profondeur : rencontres en eau peu profonde ou profonde. En eau douce, les rencontres peu profondes se déroulent à moins de 15 mètres (où la vision est encore relativement facile). En mer, cette profondeur est doublée (30 mètres). Pour vous aider à vous en souvenir, la profondeur maximale pour ce type de rencontres est indiquée entre parenthèses après les désignations. Le nombre des monstres est stipulé dans le **MANUEL DES MONSTRES**.

Quand une rencontre aléatoire a lieu, référez-vous à la table correspondante et lancez le dé de pourcentage. Ne tenez aucun compte des résultats inappropriés, effectuez un nouveau tirage afin d'obtenir une créature qui vous convienne. Leur nombre doit être en rapport avec la puissance du groupe.

RENCONTRES AQUATIQUES EN EAU DOUCE

Rencontres en eau peu profonde (jusqu'à 15 mètres)

Dés	Créature rencontrée
01-03	anguille électrique**
04-07	araignée aquatique géante
08-10	brochet géant
11-16	castor géant*
17-24	crocodile**
25-26	crocodile géant**
27-29	dinosaure** - voir **Sous-table des dinosaures**
30-33	écrevisse géante
34	esprit des eaux
35-38	génie des eaux*
39-44	grenouille géante
45-46	grenouille tueuse géante
47	grenouille venimeuse géante
48-52	hippocampe
53-57	hippopotame**
58-62	homme-lézard
63-66	koalinth (hobgobelin)
67-68	kopoacinth (gargouille)
69-70	lacédon (goule)
71-75	lamproie
76-77	limon vert
78-82	loutre géante
83	naga aquatique
84	nymphe
85-89	orphie géante
86-95	sangsue géante
96-00	tortue happante géante

Rencontres en eau profonde (au-delà de 15 mètres)

Dés	Créature rencontrée
01-04	anguille électrique
05-13	araignée aquatique géante
14-23	brochet géant
24	castor géant*
25-29	crocodile géant**
30-35	dinosaure** - voir **Sous-table des dinosaures**
36	dragon tortue
37-39	écrevisse géante
40	esprit des eaux
41-42	géant des tempêtes
43-48	génie des eaux
49-50	hippocampe
51-55	homme-lézard
56-57	koalinth (hobgobelin)
58-62	kopoacinth (gargouille)
63-66	lacédon (goule)
67-74	lamproie géante*
75-80	loutre géante
81	naga aquatique
82-86	scarabée aquatique géant
87-93	orphie géante
94-97	tortue happante géante
98-00	ver tacheté (pourpre)

*Résultat uniquement possible dans des eaux fraîches, sinon tirez à nouveau.

**Résultat uniquement possible dans des eaux chaudes (sub-tropicales et tropicales), sinon tirez à nouveau.

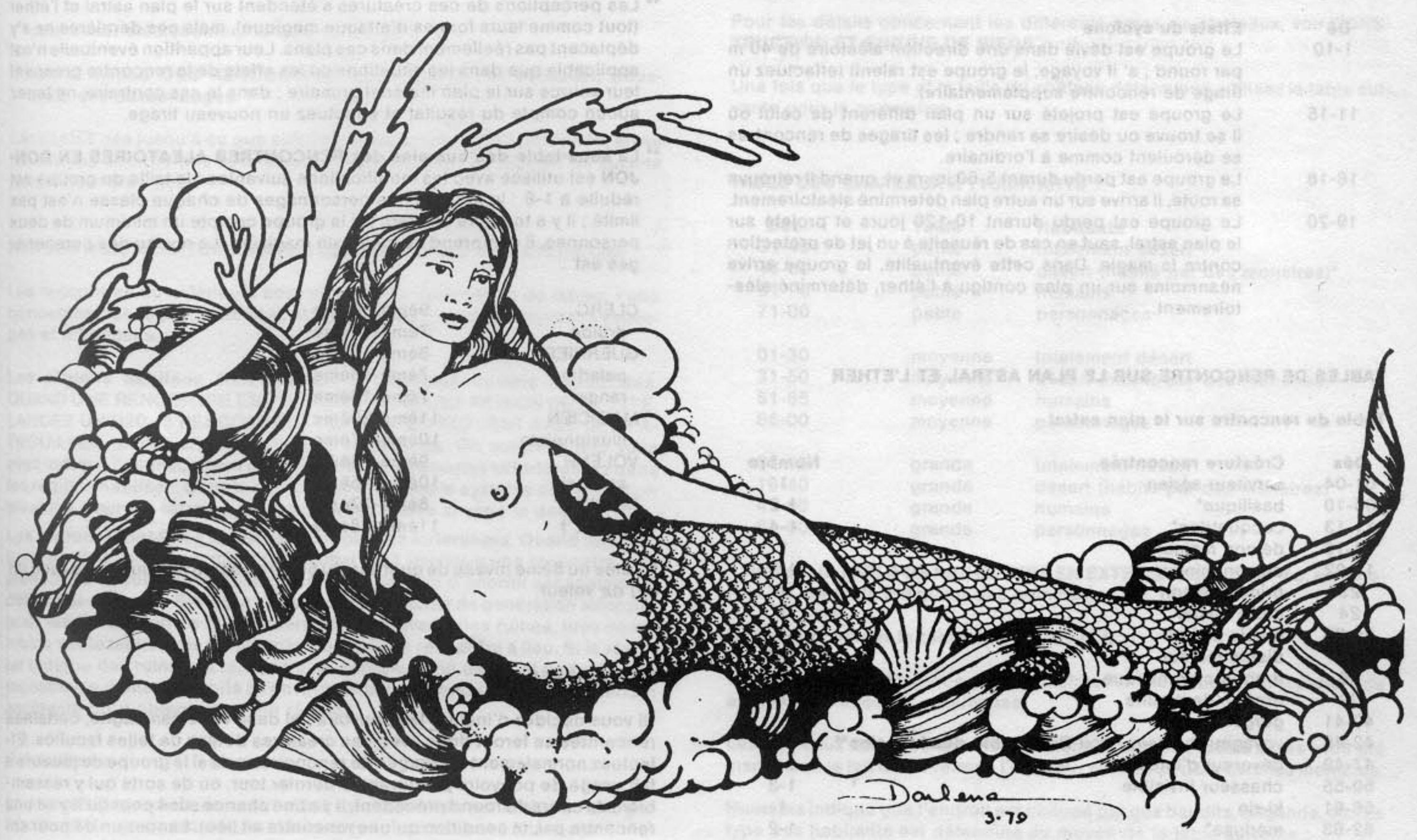
RENCONTRES AQUATIQUES DANS DE LARGES ETENDUES D'EAU SALEE

Rencontres en eau peu profonde (jusqu'à 30 mètres)

Dés	Créature rencontrée
01-03	algue étrangleuse
04	anguille géante
05-08	anguille des algues
09	baleine carnivore (grande)
10	baleine carnivore (moyenne)
11-13	baleine carnivore (petite)
14	baleine (grande)
15	baleine (moyenne)
16-17	baleine (petite)
18-19	barracuda
20	calmar géant
21-26	cheval de mer
27-29	crabe géant
30-33	dauphin
34-35	dinosaure - voir **Sous-table des dinosaures**
36	écrevisse géante (homard)
37-38	elfe aquatique
39	géant des tempêtes
40-41	gelée ocre
43-45	hippocampe
46-48	homme-poisson
49-50	ixixatchilt
51-56	koalinth (hobgobelin)
57-58	kopoacinth (gargouille)
59-60	lacédon (goule)
61-66	lion de mer
67-69	locathah
70	nymphe
71-72	œil flottant
73-75	physalie
76-77	pieuvre géante
78-79	poisson-perroquet
80-81	raie bouclee
82-83	raie manta
84-85	raie pastenague
86-88	requin
89	requin géant
90-94	sahuagin
95	serpent de mer
96	sorcière des profondeurs
97-99	triton
00	tortue de mer géante

Rencontres en eau profonde (au-delà de 30 mètres)

Dés	Créature rencontrée
01-02	anguille géante
03-04	baleine carnivore (grande)
05-06	baleine carnivore (moyenne)
07-08	baleine carnivore (petite)
09-11	baleine (grande)
12-14	baleine (moyenne)
15-16	baleine (petite)
17-18	calmar géant
19-23	cheval de mer
24-25	crocodile de mer géant
26-33	dauphin
34	dragon tortue
35-41	dinosaure - voir **Sous-table des dinosaures**
42-45	écrevisse géante (homard)
46	géant des tempêtes
47-51	hippocampe
52-56	homme-poisson
57-59	ixitxachitl
60-61	koalinth (hobgobelin)
62-64	kopoacinth (gargouille)
65-66	lacédon (goule)
67-68	lamproie géante
69-73	lion des mer
74-75	locathah
76-77	morkoth
78	œil des profondeurs
79-80	pieuvre géante
81	poisson-perroquet
82-84	raie manta
85-89	requin géant
90-93	sahuagin
94-95	serpent de mer
96-97	sorcière des profondeurs
98	tortue de mer géante
99-00	triton



RENCONTRES SUR LE PLAN ASTRAL ET L'ETHER

Les rencontres ont lieu 1 fois sur 20 ; tirez au début, au milieu et à la fin du voyage. Si une rencontre est indiquée (le plus souvent par un résultat de 20), consultez la table appropriée et lancez un dé de pourcentage. Déterminez le type de créature correspondant au résultat obtenu. La fuite est possible si les aventuriers sont capables de se déplacer plus rapidement que le(s) monstre(s) rencontré(s).

Vent psychique et cyclone éthéré

Vous pouvez vous servir du *vent psychique* et du *cyclone éthéré* comme des menaces aux funestes conséquences mais vous ne pourrez les utiliser au maximum de leurs possibilités tant que vous n'aurez pas amassé un volume conséquent de renseignements sur les divers plans ou à moins d'avoir obtenu semblables informations qui sont disponibles dans le commerce. Il est toujours possible de se perdre ou d'être blessé, selon les critères énoncés ci-dessous :

Chances d'apparition du vent ou d'un cyclone : Les probabilités pour qu'un voyage soit retardé ou interrompu sont de 5%par plan traversé (mondes parallèles inclus) ou par système solaire franchi. Les effets de ces forces sont décrits avant les tables de rencontre.

PLAN ASTRAL : VENT PSYCHIQUE

Dé	Effets du vent
1-12	Ralentissement du voyage, entraînant un tirage supplémentaire pour les rencontres.
13-16	Changement de route ; le groupe est perdu durant 2-20 jours et doit ensuite retourner à son point de départ.
17-19	Changement de route au point que le groupe arrive à une autre destination déterminée aléatoirement.
20	Tempête ; si le jet de protection contre la magie est raté, la corde d'argent se casse et le groupe est tué. Dans le cas contraire, le groupe est perdu durant 4-40 jours et doit retourner ensuite à son point de départ.

Note : Si la *projection astrale* n'implique pas l'emploi d'une corde d'argent, le groupe en question est alors perdu durant le même laps de temps et arrive à une autre destination lorsqu'il est pris dans une *tempête psychique*.

ETHER : CYCLONE ETHERE

Dé	Effets du cyclone
1-10	Le groupe est dévié dans une direction aléatoire de 40 m par round ; s' il voyage, le groupe est ralenti (effectuez un tirage de rencontre supplémentaire).
11-15	Le groupe est projeté sur un plan différent de celui où il se trouve ou désire se rendre ; les tirages de rencontres se déroulent comme à l'ordinaire.
16-18	Le groupe est perdu durant 5-60 jours et, quand il retrouve sa route, il arrive sur un autre plan déterminé aléatoirement.
19-20	Le groupe est perdu durant 10-120 jours et projeté sur le plan astral, sauf en cas de réussite à un jet de protection contre la magie. Dans cette éventualité, le groupe arrive néanmoins sur un plan contigu à l'éther, déterminé aléatoirement.

TABLES DE RENCONTRE SUR LE PLAN ASTRAL ET L'ETHER

Table de rencontre sur le plan astral

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-04	serviteur aérien	1
05-10	basilique*	1-2
11-13	cocquatrice*	1-4
14-16	démon majeur	1
17-22	démon mineur	1-3
23	prince démon	1
24	archi-diable	1
25-28	diable majeur	1
29-37	diable mineur	1-3
38	dragon chromatique	1
39	dragon de platine	1
40-41	gorgone*	
42-46	voyageur humain - voir **Sous-table des humains****	
47-49	dévoreur d'intellect	1-2
50-55	chasseur invisible	1-3
56-61	ki-rin	1
62-63	méduse*	1-2
64-71	sorcière des profondeurs	1-4
72-74	palefroi de la nuit	1-4
75-79	rakshasa	1-3
80-91	shedu	2-5
92	titan, ancien	1
93-97	titan, mineur	1
98-00	titan, majeur	1

* Voir ci-dessous, après la prochaine table.

** Voir ci-dessous, après la prochaine table.

Table des rencontres sur l'éther

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-05	serviteur aérien	1
06-10	basilisque*	1-2
11-13	cocquatrice*	1-4
14-18	couatl	1-4
19-26	djinn	1-6
27	dragon chromatique	1
28	dragon de platine	1
29-30	effrit	1-3
31-37	élémental d'air	1
38-39	élémental de terre	1
40-41	élémental de feu	1
42	élémental d'eau	1
43-48	fantôme	1
49-50	gorgone*	1-2
51-52	banshee	1-2
53-57	voyageur humain - voir **sous-table des humains**	
58-59	dévoreur d'intellect	1-2
60-62	chasseur invisible	1-3
63-68	ki-rin	1
69-76	lammasu	2-8
77-78	méduse*	1-2
79-80	palefroi de la nuit	1-4
81-82	salamandre	2-5
83-87	araignée eclipsante	1-6
88-94	mange-pensées	1-3
95-97	maître des vents	2-5
98-00	xorn	3-6

** Les perceptions de ces créatures s'étendent sur le plan astral et l'éther (tout comme leurs formes d'attaque magique), mais ces dernières ne s'y déplacent pas réellement dans ces plans. Leur apparition éventuelle n'est applicable que dans les situations où les effets de la rencontre prennent leur source sur le plan matériel primaire ; dans le cas contraire, ne tenez aucun compte du résultat et effectuez un nouveau tirage.

** La **sous-table des humains** des **RENCONTRES ALEATOIRES EN DONJON** est utilisée avec les modifications suivantes : la taille du groupe est réduite à 1-6 ; le nombre des personnages de chaque classe n'est pas limité ; il y a toujours un clerc ; si le groupe compte un minimum de deux personnes, il comprend au moins un magicien. Le niveau des personnages est :

CLERC	9ème-18ème
druide	7ème-14ème
GUERRIER	8ème-15ème
paladin	7ème-16ème
ranger	7ème-16ème
MAGICIEN	11ème-20ème
illusionniste	10ème-17ème
VOLEUR	9ème-16ème
assassin	10ème-15ème
MOINE	8ème-17ème
BARDE †	11ème-18ème

† 7ème ou 8ème niveau de guerrier, du 6ème au 9ème niveau (tirage avec un d4) de voleur.

RENCONTRES PSI

Si vous décidez d'inclure les pouvoirs psi dans votre campagne, certaines rencontres se feront donc avec des créatures dotées de telles facultés. Effectuez normalement les tirages de rencontre, mais si le groupe de joueurs a fait usage de pouvoirs psi durant le dernier tour, ou de sorts qui y ressemblent au cours du round précédent, il y a une chance sur 4 pour qu'il y ait une rencontre psi, (à condition qu'une rencontre ait lieu). Lancez un d4 pour sa-

voir si le monstre en question possède des pouvois psi. Si tel est le cas, référez-vous à la **TABLE DES RENCONTRES PSI** pour y découvrir la créature concernée. Dans le cas contraire, la rencontre se déroule normalement, bien que le groupe puisse ne pas remarquer la présence de certaines créatures.

agrandissement	*détection* (toutes)	*lithomancie*
augure	*désenvoûtement*	*métal brûlant*
catalepsie	*ESP*	*métamorphose* (toutes)
changement de plan	*guérison*	*porte (dimensionnelle)*
charme (tous)	*hétéromorphisme*	*soins* (tous)
chute de plume	*hypnotisme*	*sort astral*
clairaudience	*intermittence*	*stase temporelle*
clairvoyance	*invisibilité* (toutes)	*télé-* (toutes)
connaissance des alignements		

Note : Il est possible d'ajouter les objets magiques dotés de tels pouvoirs, ou ceux qui dupliquent des capacités psi.

TABLE DE RENCONTRES PSI

Dés	Créature rencontrée	Nombre
01-05	taupe psi	1-3
06-12	parasite cérébral	3-12
13-15	couatl	1-4
16-18	démon majeur*	1-2
19-24	démon mineur*	1-4
25-26	prince démon*	1
27-28	archi-diable*	1
29-34	diable majeur*	1-2
35-38	vase grise	1-3
39-48	dévoreur d'intellect	1-2
49-51	ki-rin	1
52-56	liche	1
57-62	hommes (humains psi)**	— — —
63-69	flagelleur mental	1-4
70-72	moisissure jaune	— — —
73-82	shedu	2-8
83-92	monstre su	1-12
93-98	titan	1-2
99-00	triton (1-3 psi au total)	10-60

* déterminer aléatoirement le type ou choisir.

** voir la **TABLE DES RENCONTRES ALEATOIRES EN DONJON, Sous-table des personnages.**

Lancez les dés jusqu'à ce que soit indiqué une rencontre appropriée, en ne tenant pas compte des résultats abérrent (ou bien en jugeant qu'*aucune rencontre* n'a eu lieu).

RENCONTRES ALEATOIRES AVEC DES MONSTRES EN EXTERIEURS

Les rencontres en extérieurs sont divisées en deux séries de tables, l'une concernant les régions habitées et patrouillées, l'autre les contrées sauvages et inhabitées.

Les **régions habitées** sont toujours considérées comme patrouillées. QUAND UNE RENCONTRE EST INDIQUEE DANS UNE REGION DE CE TYPE, LANCEZ UN D20 ; 5 RENCONTRES SUR 20 S'EFFECTUENT AVEC DES PATROUILLES. Celles-ci sont détaillées ci-dessous. On suppose que vous avez indiqué l'emplacement de toutes les communautés et forteresses dans les régions habitées. Dans le cas contraire, utilisez le système de génération aléatoire pour les terrains, en ignorant les *ruines* si vous le désirez.

Les **régions inhabitées** possèdent parfois des *forteresses*. Quand une rencontre a lieu, lancez un d20 ; un résultat de 1 implique une rencontre permettant de découvrir une telle place forte. Ce type d'endroit est également détaillé ci-dessous. Si vous n'utilisez pas le système de génération aléatoire pour les terrains en ce qui concerne la découverte des ruines, tirez néanmoins sur la table, mais uniquement lorsqu'une rencontre a lieu. Si le résultat indique des ruines, la rencontre se déroule donc dans cet endroit ; si le monstre n'est pas approprié à l'environnement, utilisez la colonne de *terrain accidenté* pour obtenir un autre résultat.

Patrouilles :

La composition raciale des patrouilles est déterminée par la région. Une patrouille est toujours montée, sauf face à des circonstances atténuantes dictées par le terrain ou une nation ne faisant aucun cas de montures. Les chefs sont montés sur des chevaux de guerre.

Les patrouilles sont commandées par un guerrier (ou un ranger, quand c'est possible) entre le 6ème et le 8ème niveau, avec un lieutenant du 4ème ou du 5ème niveau et un sergent du 2ème ou du 3ème. Elle compte 3 ou 4 guerriers du 1er niveau et 13-24 soldats (hommes d'armes) pour former le gros de l'effectif. L'équipement est composé d'armures de plates, de boucliers, de lances de cavalier, de fléaux et d'épées longues pour tous les guerriers à partir du 1er niveau. Les soldats portent cotte de mailles ou lorica, bouclier, arc ou arbalète légère, et une arme de mêlée. Chaque patrouille est accompagnée d'un clerc (40%) du 6ème ou du 7ème niveau, ou d'un magicien (60%) entre le 5ème et le 8ème niveau. En ce qui concerne les objets magiques, reportez-vous à la **sous-table des personnages, objets magiques du groupe**, dans les **TABLES DE RENCONTRE ALEATOIRES EN DONJON**.

Il est conseillé de préparer et de personnaliser une douzaine de patrouilles typiques que vous pourrez utiliser à plusieurs reprises si besoin est.

Forteresses :

Les régions inhabitées ne sont pas complètement sauvages. Certaines communautés et quelques places fortes s'y trouvent disséminées. Si un d20 indique une forteresse à un endroit, le groupe se trouve à portée de vue de cette construction, distante de 1 à 8 km en fonction du terrain. Les données concernant le type du château, le maître de la place forte, ses troupes et la connaissance des agissements du groupe d'aventuriers sont définies ci-dessous :

TABLE DES CHATEAUX I : TAILLE ET TYPE

Dés	Taille	Type
01-10	petite	petit donjon de protection
11-24	petite	tour
26-35	petite	maison fortifiée ou monastère
36-45	moyenne	grand donjon de protection
46-65	moyenne	petit château fortifié avec donjon
66-80	moyenne	château moyen fortifié avec donjon
81-88	grande	château concentrique
89-95	grande	grand château fortifié avec donjon
96-00	grande	forteresse

Pour les détails concernant les différents types de châteaux, voir **CONSTRUCTION ET ENGINS DE SIEGE**.

Une fois que le type et la taille du château déterminés, utilisez la table suivante pour la population :

TABLE DES CHATEAUX II : HABITANTS

Dés	Taille	Habitants
01-45	petite	totalement désert
46-60	petite	désert (habité par des monstres)*
61-70	petite	humains
71-00	petite	personnages
01-30	moyenne	totalement désert
31-50	moyenne	désert (habité par des monstres)*
51-65	moyenne	humains
66-00	moyenne	personnages
01-15	grande	totalement désert
16-40	grande	désert (habité par des monstres)*
41-60	grande	humains
61-00	grande	personnages

* Tirer sur la **TABLE DE RENCONTRE EN EXTERIEURS** appropriée, en ignorant les résultats indiquant des hommes.

Notes concernant la table des châteaux II :

Totalement désert indique que la construction est à l'abandon et paraît vide après une inspection minutieuse.

Les châteaux **déserts** paraissent totalement déserts, même après avoir été inspectés ; le fait de pénétrer à l'intérieur permet de découvrir les monstres.

Humains indique que l'endroit est occupé par des bandits, brigands, etc. Le type des habitants est déterminé au moyen de la table suivante :

TABLE DES CHATEAUX II.A. :

Dés	Les humains sont des :
01-25	bandits
26-85	brigands
86-97	berserkers
98-00	derviches

Leur nombre et d'autres détails sont fournis dans le **MANUEL DES MONSTRES** sous la dénomination **HOMMES**.

Le terme de **personnages** se rapporte aux classes et sous-classes de personnages :

TABLES DES CHATEAUX II.B. :

Dés	Classe et niveau du maître	
01-18	CLERC	9ème-12ème
19-20	druide	12ème-13ème
21-65	GUERRIER	9ème-12ème
66	paladin	9ème-10ème
67-68	ranger	10ème-13ème
69-80	MAGICIEN	11ème-14ème
81-85	illusionniste*	10ème-13ème
86-93	VOLEUR	10ème-14ème
94-96	assassin	14ème
97-99	MOINE**	9ème-12ème
00	BARDE	23ème

* Les places fortes d'illusionnistes sont souvent dissimulées par une *illusion* de manière à ressembler à un amas de pierres, un château en ruines ou une forteresse impressionnante.

** Les places fortes des moines sont le plus souvent des monastères, ressemblant à une demeure fortifiée de grande taille et possédant peu de structures de défense par rapport à un château typique (ce sont néanmoins des places fortes très puissantes).

En ce qui concerne les objets magiques que possède le maître d'une place forte et la détermination du niveau de ses compagnons d'armes, utilisez la **sous-table des personnages** dans les **TABLES DE RENCONTRES ALEATOIRES EN DONJON**. Il y a 2-5 compagnons d'armes à l'intérieur d'une forteresse. Certains personnages disposent aussi de compagnons d'armes spécifiques, qui s'y trouveront également. Par contre, ces derniers n'assurent pas, en temps normal, la défense du château (sauf en ce qui concerne les clercs). Elle est laissée à la charge des hommes d'armes :

- 9-12 cavaliers lourds, plates feuilletées & bouclier, épée longue, lance et masse d'armes de cavalier.
- 9-16 cavaliers légers, cuir clouté, arbalète légère, épée longue.
- 13-24 hommes d'armes, lorica, bouclier, lance de fantassin, hachette
- 7-12 hommes d'armes, lorica, arbalète lourde, étoile du matin.

Les cavaliers laissent leurs montures à l'écurie et défendent les murailles si nécessaire. Chacune de ces unités est commandée par un guerrier du 3ème ou du 4ème niveau (probabilité normale de possession d'objet magique). Les officiers sont à compter en sus des chiffres énoncés ci-dessous.

Les forteresse disposent de réserves de nourriture, d'eau, d'armes et de projectiles. Chacune d'elle possède l'artillerie et les servants nécessaires pour utiliser les engins suivants :

Type de forteresse	Balliste Scorpion	Catapulte légère	Chaudron d'huile
Maison fortifiée	2	-	1
Tour	1	-	1
Donjon de protection	-	1	2
Petit château	1	1	2
petit château concentrique	2	1	4
Château moyen	2	2	5
Château moyen concentrique	4	2	6
Grand château	4	4	8

Pour déterminer si les occupants d'une place forte sont au fait de l'arrivée du groupe d'aventuriers, tirez la surprise pour ces derniers. S'ils sont surpris, les occupants du château sont prévenus (si la surprise est égale à 2 ou plus, ils se trouvent alors à l'extérieur de la place fort et à distance normale de surprise du groupe). Sinon, les aventuriers n'ont pas été détectés et peuvent décider de passer leur chemin ou de se rendre au château.

Les réactions des occupants du château vis à vis du groupe d'aventuriers sont déterminées comme à l'ordinaire. Les réactions amicales ou hostiles sont dictées par la culture et la société de la région. Par exemple, si l'environnement est de type médiéval et européen, une réaction amicale se traduira par une invitation des châtelains, un festin et l'offre d'une escorte jusqu'aux limites du territoire lorsque les aventuriers décideront de partir (après les avoir diverti, en menant grand train, par de nombreuses chasses, beuveries, etc). Une réaction neutre suppose un refus de laisser les aventuriers pénétrer dans l'enceinte du château sans affronter un ou plusieurs guerriers en combat non-mortel (tel que la joute) avec la confiscation de leurs armures et de leurs armes en cas de défaite, ou bien l'exigence d'un droit de passage tout en maintenant les portes de la place forte hermétiquement closes. Une réaction hostile peut fort bien impliquer une attitude faussement amicale des châtelains qui, après avoir soûlés les personnages, les dépouilleront de leurs possessions et les jetteront au cachôt jusqu'au versement d'une rançon, ou bien une attaque immédiate. C'est à vous de décider.

TABLES DE RENCONTRES ALEATOIRES AVEC DES MONSTRES EN EXTERIEURS

Conditions arctiques

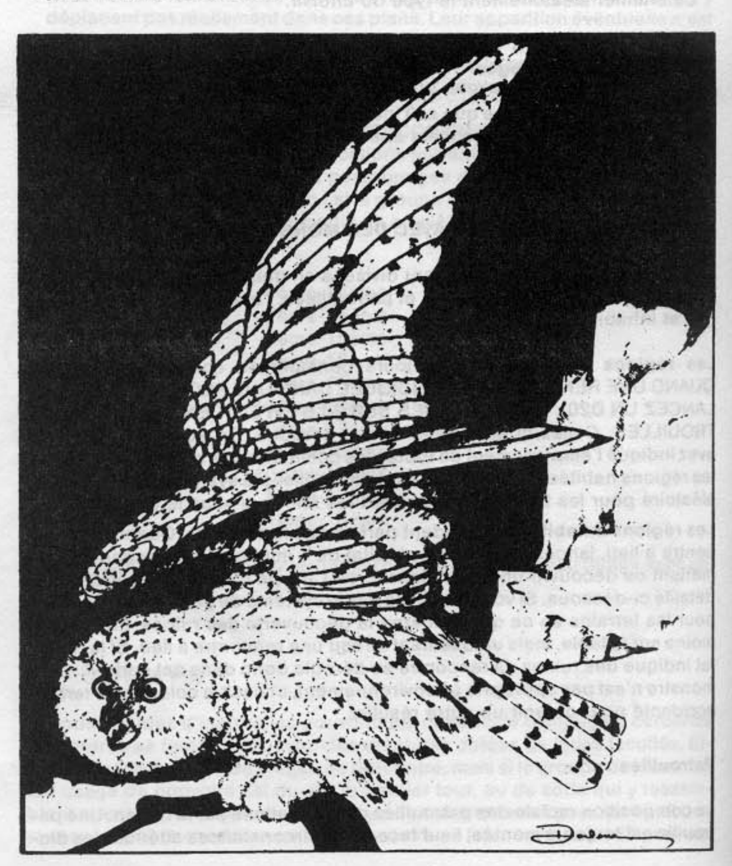
	Terrain prédominant		
Type de créature	**Plaine**	**Accidenté***	**Montagnes**
ours brun (a)	01-10	01-09	01-07
dragon blanc	11-12	10-12	08-15
géant du froid	13-15	13-15	16-20
troupeau d'animaux	16-55	16-55	21-55
hommes, primitifs	56-65	56-60	56-60
hibou géant	66-70	61-70	61-70
remorhas	71-72	71-75	71-72
serpent constricteur géant(b)	73-74	76-80	73-75
crapaud des glaces	75-80	81-83	76-80
loup	81-90	84-91	81-86
loup des glaces	91-95	92-95	87-90
yéti	96-00	96-00	91-00

* Y compris les ruines (cités, temples, forteresses) jusqu'à 8 km du groupe.

(a) Considéré comme un ours brun, mais avec un pelage blanc (ours polaire).

(b) Considéré comme un serpent constricteur géant, mais avec une fourrure blanche.

Il y a 75% de chances de rencontrer les monstres en *italique* en vol.



 APPENDICE C : RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ALEATOIRES

Conditions sub-arctiques

	Terrain prédominant						
Type de créature	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté***	**Collines**	**Montagnes**	**Marécages**
ours brun	—	01-05	01-10	01-05	01-05	—	—
ours des cavernes	—	—	11-15	06-10	06-10	01-15	—
dragon blanc	01-05	06-10	—	11-15	11-15	16-25	01-05
géant du froid	06-10	11-15	16-20	16-20	16-20	26-30	—
gnoll	11-15	16-20	21-25	21-25	21-25	31-35	06-20
chien d'enfer	—	—	26-27	26-27	26-27	36-40	—
troupeau d'animaux	16-40	21-40	28-38	28-40	28-50	41-60	21-50
lynx géant	—	—	39-45	—	—	—	—
mammouth	41-45	41-50	46-50	—	—	—	—
mastodonde	46-55	51-55	51-55	—	—	—	51-55
hommes primitifs	56-65	56-65	56-65	41-50	51-60	—	56-65
*hibou géant***	66-70	66-70	66-70	51-55	61-65	61-75	66-75
bélier géant	—	—	—	56-60	66-70	66-70	—
rat géant	—	—	71-75	61-65	—	—	76-85
remorhaz	—	—	—	66-67	—	71-75	—
rhinocéros à fourrure	71-80	71-80	—	—	71-75	—	—
tigre	81-90	81-90	76-80	68-75	76-80	—	—
crapaud des glaces	—	—	—	—	—	—	86-90
troll	—	—	81-85	76-80	81-85	76-85	91-00
loup	91-00	91-00	86-95	81-90	86-92	86-92	—
loup des glaces	—	—	—	—	93-94	93-95	—
glouton	—	—	96-98	91-96	95-96	—	—
glouton géant	—	—	99-00	97-98	97-98	—	—
yéti	—	—	—	99-00	99-00	96-00	—

* y compris les ruines jusqu'à 8 km du groupe.

** La nuit seulement, sauf en forêt et pas en vol (25%).

Conditions tempérées et sub-tropicales

Régions inhabitées/sauvages

	Terrain prédominant							
Type de créature	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté***	**Désert**	**Collines**	**Montagnes**	**Marécages**
fourmi géante	01	01	01	01	—	01	—	—
blaireau	—	—	02	02-03	—	—	—	—
blaireau géant	—	—	—	04	—	—	—	—
ours brun	02	02	03-04	05	—	02-03	01-02	—
castor géant	—	—	—	—	—	—	—	01
scarabée bombardier	—	—	05	—	—	—	—	—
cerf-volant	—	—	06	—	—	—	—	—
spectateur	—	—	—	—	—	—	—	02
chien éclipsant	03	03	07	06	01	04	03	—
sanglier sauvage	04	04-05	08	07	—	—	—	—
goblours	05	06	09	08	—	05-08	04-05	—
taureau/bétail sauvage	06-09	07-08	10	—	—	09	—	—
catoblepas	—	—	—	—	—	—	—	03-05
demi-humain (a)	10	09	11	09	—	10-20	06-07	—
bête éclipsante	—	—	12	10	—	—	08	06
chien sauvage	11-12	10	13	11	02-04	21-22	09	—
dragon (b)	13-14	11	14	12	06-07	23-24	10-11	07
dragonne	—	—	—	13	08	—	12	—
aigle géant	15	—	15	14	09	25	13-14	08
grenouille (c)	—	—	—	—	—	—	—	09-15
gargouille	—	—	—	—	—	—	15-16	16
géant (d)	17-18	12-13	16	15-16	—	26-27	17-28	—
chèvre géante	—	—	—	17	—	28-30	29	—
griffon	19	14	17	18	10-11	31-32	30	—
troupeau d'animaux	20-25	15-20	18-20	19-20	12	33-35	—	—
hippogriffe	26-27	21-22	21-22	21-22	13-14	36-37	31-32	—
cheval sauvage	28-30	23-25	23-25	23-25	15-19	38-39	—	—
humanoïdes (e)	31-33	26-32	26-30	26-30	20-28	40-50	33-40	17-30
chacal**	34-38	33-34	—	—	—	—	—	—
ki-rin/lammasu/shedu	39	35	31	31	29-30	51	41	31
farfadet/lutin	—	—	32	—	—	52-53	—	—
leucrotta	—	—	—	32-33	—	—	42	32
lion	40-49	36-40	33-35	34-35	31-40	54-55	—	—
lézard géant	—	—	36	36-37	41-44	—	—	33-36
lycanthrope (f)	50	—	37-38	38-39	—	56-58	43-45	—
lynx géant	—	—	39-40	—	—	—	—	—
hommes (g)	51-70	41-60	41-50	40-50	45-69	59-70	46-60	37-52
ogre***	71-74	61-65	51-55	51-55	—	71-75	61-65	—
hibou géant	75	66	56-58	56	70	76	66	53
ours-hibou	—	—	59-60	—	—	—	—	54
pégasse	76-77	67	—	57	71-74	77	67	—
porc-épic/putois	—	68-69	61-63	58	—	78	—	—

				Terrain prédominant				
Type de créature	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté***	**Désert**	**Collines**	**Montagnes**	**Marécages**
pseudo-dragon	–	70	64-65	–	–	–	–	–
tertre errant	–	–	66	–	–	–	–	55-58
serpent (h)	78	71	67-68	59-60	75-79	79	68	59-72
sphinx (i)	–	–	69-70	61-63	80-89	80-81	69-72	73-78
araignée (j)	79-80	72-80	71-73	64-65	90-93	82-83	–	–
cerf	81	81-85	74-76	66	–	84-87	–	–
tique géante	–	86	77-78	–	–	–	–	–
crapaud géant	82	87	79	67	–	88	–	79-83
sylvanien	–	–	80-84	–	–	–	–	–
troll	83-84	88	85	68-75	–	89	73-78	84-86
mort-vivant (k)	–	–	86-87	76-80	–	90-91	79-83	87-92
guêpe géante	85-86	89	88	81-82	94-95	92	–	93-94
belette géante	87	90-91	89	83-84	–	93	84-86	95-96
feu follet	–	–	90	85-86	–	–	87-92	97-00
maître des vents	–	–	–	–	–	–	93-94	–
loup	88-97	92-97	91-97	87-97	96-00	94-98	95-96	–
worg	98-00	98-00	98-00	98-00	–	99-00	97-00	–

* Y compris les ruines jusqu'à 8 km du groupe.

** 10% de ces rencontres se font avec des *chacals-garous.*

*** 10% de ces rencontres se font avec des *ogres mages.*

(a) Sous-table des demi-humains

Demi-humain	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté**	**Collines**	**Montagnes**
nain	01-05	01-05	01-05	01-10	01-20	01-70
elfe	06-70	06-60	06-70	11-15	21-30	71-75
gnome	71-80	61-80	71-95	16-85	31-70	76-85
petite-gens	81-00	81-00	96-00	86-00	71-00	96-00

(b) Sous-table des dragons (50% de chances de rencontre en vol)

Type de dragon	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté**	**Désert**	**Collines**	**Montagnes**	**Marécages**
noir	01-02	01-02	01-16	01-30	01-02	01-06	01-04	01-50
bleu	03-04	03-04	17-18	31-32	03-20	07-10	05-15	51-52
airain	05-06	05-06	19-20	33-40	21-65	11-20	16-17	53-54
bronze	07-08	07-08	21-22	41-45	66-67	21-25	18-25	55-56
chimère	09-10	09-10	24-30	46-50	68-70	26-35	26-30	57-58
cuivre	11-12	11-14	31-35	51-55	71-80	36-45	31-40	59-60
or	13-28	15-16	36-40	56-57	81-82	46-50	41-45	61-62
vert	29-30	17-36	41-80	58-59	83-84	51-52	46-47	63-75
rouge	31-32	37-38	81-82	60-64	85-88	53-60	48-60	76-77
blanc	33-34	39-40	83-84	65-66	89-90	61-65	61-95	78-79
wivern	35-00	41-00	85-00	67-00	91-00	66-00	96-00	80-00

(c) Sous-table des grenouilles

Type de grenouille	**Marécages**
géante	01-70
tueuse	71-80
venimeuse	81-00

(d) Sous-table des géants

Type de géant	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté**	**Collines**	**Montagnes**
nuages	01-02	01-02	01-02	01-02	01-03	01-15
ettin	03-04	03-05	03-10	03-10	04-10	16-20
feu	05-06	06-07	11-12	11-20	11-15	21-30
froid	07-08	08-09	13-14	21-25	16-20	31-45
collines	09-95	10-94	15-93	26-85	21-81	46-50
pierres	96-98	95-98	94-98	86-98	81-98	51-90
tempêtes	99	99	99	99	99	91-98
titan	00	00	00	00	00	99-00

(e) Sous-table des humanoides

Humanoide	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté**	**Désert**	**Collines**	**Montagnes**	**Marécages**
gnoll	01-05	01-10	01-10	01-20	–	01-25	01-15	01-25
gobelin	06-10	11-15	11-20	21-30	01-40	26-50	16-50	26-35
hobgobelin	11-15	16-50	21-30	31-50	41-90	51-75	51-65	36-75
kobold		51-80	31-80	51-55	–	–	–	–
orque	16-00	81-00	81-00	56-00	91-00	76-00	66-00	76-00

APPENDICE C : RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ALEATOIRES

(f) Sous-table des lycanthropes

Lycanthrope	Plaine	Forêt	Accidenté	Collines	Montagnes
ours-garou	01-02	01-10	01-02	01-02	01-75
sanglier-garou	03-25	11-70	03-15	03-15	–
rat-garou	26-30	–	16-90	16-20	76-80
tigre-garou	31-40	71-90	–	21-30	81-90
loup-garou	41-00	91-00	91-00	31-00	91-00

(g) Sous-table des hommes

Type d'homme	Plaine	Brousse	Forêt	Accidenté	Désert	Collines	Montagnes	Marécages
bandit	01-05	01-10	01-10	01-10	01-05	01-10	01-05	01-05
berserker	06-07	11-12	–	11-12	–	11-12	06-10	–
brigand	08-10	13-15	11-15	13-15	06-10	13-20	11-20	06-10
personnage	VOIR NOTE SPECIALE CONCERNANT LES PERSONNAGES 10% CHANCES							
derviche	21-22	26-27	–	26-27	21-50	31-40	31-35	–
marchand	23-60	28-60	26-40	28-50	51-75	41-65	36-50	21-35
nomade	61-90	61-80	–	51-60	76-95	66-80	–	–
pélerin	91-95	81-85	41-45	61-80	96-00	81-90	51-65	36-30
primitif	96-00	86-00	46-00	81-00	–	91-00	66-00	31-00

(h) Sous-table des serpents

Type de serpent	Plaine	Brousse	Forêt	Accidenté	Désert	Collines	Montagnes	Marécages
à deux têtes	01-10	01-05	–	–	01-15	01-05	–	–
constricteur	–	06-10	01-65	01-05	–	06-10	–	01-70
venimeux	11-80	11-80	66-95	06-95	16-90	11-90	01-90	71-00
cracheur	81-00	81-00	96-00	96-00	91-00	91-00	91-00	–

(i) Sous-table des sphinx

Type de sphinx	Forêt	Brousse	Désert	Collines	Montagnes	Marécages
andro-	01-05	01-10	01-40	01-10	01-15	01-05
crio-	06-75	11-30	41-50	11-70	16-35	06-55
gyno-	76-80	31-50	51-90	71-80	36-55	56-65
hieraco-	81-00	51-00	91-00	81-00	56-00	66-00

(j) Sous-table des araignées

Type d'araignée	Plaine	Brousse	Forêt	Accidenté	Désert	Collines
géante	–	–	01-55	–	–	–
énorme	01-15	01-25	56-75	01-20	–	01-20
grande	16-00	26-00	76-80	21-00	01-00	21-00
éclipsante	–	–	81-00	–	–	–

(k) Sous-table des morts-vivants

Type de mort-vivant	Forêt	Accidenté	Collines	Montagnes	Marécages
ghast	01-10	01-15	01-10	01-10	01-15
fantôme	11-12	16-20	11-12	11-13	16-18
goule	13-55	21-55	13-35	14-30	19-75
liche	56	56-60	36-40	31-35	–
momie	–	61-70	41-55	36-40	–
ombre	57-70	71-84	56-61	41-50	76-81
spectre	71-79	85-87	62-64	51-60	82-91
vampire	80-89	88-89	65-74	61-75	92-93
nécrophage	90-96	90-98	75-97	76-94	–
âme en peine	97-00	99-00	98-00	95-00	94-00

Note spéciale concernant les personnages rencontrés dans les régions inhabitées/sauvages : Il est conseillé d'utiliser des groupes du même type que ceux rencontrés dans les donjons (90% sont montés, sur des chevaux de guerre quand c'est possible ; 10% sont à pied). Le niveau des personnages varie entre le 7ème et le 10ème, avec des compagnons d'armes dont le niveau est égal à la moitié de celui des personnages (arrondir à l'entier supérieur). Les personnages possèdent des lances de cavalier lorsqu'ils sont montés, de fantassin dans le cas contraire.

Conditions tempérées et sub-tropicales

Résions habitées et/ou patrouillées

Type de créature	Terrain prédominant							
	Plaine	Brousse	Forêt	Accidenté*	Désert	Collines	Montagnes	Marécages
anhkheg	01-02	01	01-02	–	–	01	–	–
fourmi géante	03-05	02	03-04	01-02	–	02	–	–
ours noir	–	03-04	05-07	03-04	–	–	01-02	01-05

APPENDICE C : RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ALEATOIRES

scarabée bombardier	06	05	08-09	–	–	03	–	–
cerf-volant	07	06	10-11	–	–	–	–	–
sanglier sauvage	08-10	07-08	12-14	05-06	–	04-05	–	06-08
belette	11	09	–	–	–	06	–	–
nain	–	–	–	07-08	–	07-08	03-15	–
elfe	12	10-11	15-18	–	–	09-10	–	–
ghast	–	–	–	09-10*	–	–	–	–
fantôme	–	–	11*	–	–	–	–	–
goule	–	–	–	12-14*	–	–	–	09-10
géant des collines	13	12	19	15-16	–	11-15	16-17	–
gnoll	14-15	13	20	17-18	01-03	16-17	18-19	11-13
gnome	16	–	21-22	19-20	–	18-21	20-21	–
gobelin	17-18	–	23	21-22	–	22-23	22-24	–
esprit hurleur	19	14	–	–	–	24	–	14
petite-gens	20-21	15	24	–	–	25-27	–	–
hobgobelin	22	16-17	25	23	–	28	25-26	15
farfadet	23	–	–	–	–	29-30	–	–
lycanthrope, ours-garou	–	–	26	–	–	–	27	–
lycanthrope, sanglier-garou	–	18-19	27	–	–	–	–	–
lycanthrope, rat-garou	–	20	–	24-25	–	–	–	16
lycanthrope, tigre-garou	24	21	28	–	–	–	–	–
lycanthrope, loup-garou	25-26	–	29	26	–	31	28-29	17
manticore	27	22	–	27	04-07	32	30	18-19
homme, bandit	28-32	23-27	30-32	28-32	08-12	33-36	31-32	20-22
homme, berserker	33-34	28-29	33-35	33-34	13-14	37-38	33-34	23-24
homme, brigand	35-38	30-34	36-40	35-39	15-19	39-44	35-39	25-29
homme, derviche	39-40	35-36	41-42	40-44	20-30	45-46	40-41	–
homme, marchand	41-68	37-56	43-55	45-55	31-56	47-60	42-51	–
homme, nomade	69-70	57-58	–	56-57	57-76	61-62	–	–
homme, pélerin	71-80	59-69	56-60	58-63	77-84	63-67	52-59	30-31
ogre	81-83	70-76	61-70	64-69	–	68-75	60-67	32-40
orque	84-87	77-86	71-82	70-82	85-94	76-85	68-80	41-60
rat géant	88-89	87-89	83-85	83-85	–	86-88	–	61-75
putois géant	90-91	90-91	86-91	86-87	–	89-90	–	–
vampire	92	–	92	–	95	–	81-87	76-80
feu follet	–	–	–	88-89	–	–	88-89	81-00
loup	93-00	92-00	93-00	90-00	96-00	91-00	90-00	–

* Comprenant les ruines (citées, temples, forteresses,...) à 5 miles de distance du groupe

Conditions tempérées

Environnements féériques et sylvestres

Type de créature	Plaine	Forêt	Collines	Montagnes
gorille carnivore	–	01-03	–	01-02
basilique	–	04	01	03
ours brun	–	05-08	02-03	04-08
sanglier géant sauvage	01-02	09-11	04-05	–
lutin	–	13	06-08	–
taureau sauvage	03-08	14-15	09-10	–
centaure	09-12	16	11-14	–
chimère	13-14	17	15-16	09-14
cockatrice	–	18	–	15
dryade	–	19	–	–
nain	–	–	17-18	16-22
elfe	15	20-22	19-22	23
ettin	16-18	23	23	24-26
gnome	–	24-25	24-27	27-28
gorgone	19-21	26	28	29
griffon	22-25	27	29-30	30-31
harpie	26	–	31	32-33
hippogriffe	27-30	–	32-33	34-36
léopard	31-32	28-31	34	37
lion des montagnes	–	–	35	38-39
manticore	33-36	32-33	36-37	40
homme, bandit	37-38	34-38	38-39	41
homme, derviche	39-41	39	40-41	42
homme, pélerin	42-46	40-41	42-43	43-44
homme, primitif	47-51	42-44	44-46	45
ogre	52-59	45-47	47-48	46-50
pégase	60-65	–	49	51-55
peryton	66-69	48-50	50-51	56-58
pixie	70-76	51-55	52-53	–
satyre	77	56-65	54-55	–
esprit follet	78-79	66-70	56-57	–
cerf géant	80-81	71-75	58-60	59-60
stirge	82-83	76-78	61-65	61-65
monstre su	–	79-85	–	–
sylphe	84-86	86	66-70	66-70
troll	87-88	87-88	71-75	71-85
licorne	89-90	89-96	76-80	–
loup	91-00	97-00	81-00	86-00



Pléistocène

				Terrain Prédominant			
Type de créature	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté**	**Collines**	**Montagnes**	**Marécages**
bec-tranchant	01-05	01-02	—	—	—	—	—
baluchitherium	06-10	03-07	01-05	—	—	—	—
ours des cavernes	—	—	06-07	01-05	01-05	01-20	—
sanglier géant sauvage	11-13	08-12	08-12	06-09	06-10	—	—
taureau	14-16	13-14	13-14	—	11-13	—	—
chameau	—	15-17	15-17	—	—	—	—
bétail sauvage	17-21	18-20	18-19	10-11	14-16	—	—
crocodile géant	—	21-23**	—	12-15**	—	—	01-20
oiseau coureur	22-26	24-25	—	16-25	17-20	—	21-70
troupeau d'animaux	27-50	26-50	20-50	26-65	21-50	21-50	71-90
hyène géante	51-55	51-55	—	66-75	51-55	—	—
mégacéros	—	—	51-55	—	56-60	51-60	—
lion tacheté	56-57	56-57	56-60	76-85	61-65	61-70	—
mammouth	58-65	58-65	61-65	—	66-70	—	—
mastodonte	66-70	66-70	66-70	—	71-75	—	91-98***
homme des cavernes	—	—	71-75	86-90	76-80	71-90	—
rhinocéros à fourrure	71-75	71-75	—	—	81-85	—	—
cerf géant	76-80	76-80	76-80	—	86-90	—	—
serpent constricteur géant	—	—	81-82	—	—	—	99-00
tigre aux dents de sabre	81-87	81-90	83-90	—	91-92	—	—
titanothère	88-95	91-95	—	—	—	—	—
belette géante*	96-98	96-98	91-95	—	93-95	—	—
loup géant	99-00	99-00	96-00	91-00	96-00	91-00	—

* Simule une classe de carnivores primitifs : décrire la créature comme féline, mais avec des pattes plus courtes et un corps allongé.

** S'il y a de l'eau à proximité (sinon, traiter comme du bétail sauvage).

*** Simule un proboscidien fouisseur des marais.



Conditions sub-tropicales et tropicales

Environnement préhistorique, époque des dinosaures

Type de dinosaure	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Marécages**
anatosaurus	01-10	01-06	01-08	01-12
ankylosaurus	11-12	07-10	—	—
antrodemus	—	11-12	09-14	—
apatosaurus	13†	13†	15-19†	13-18
brachiosaurus	14†	14†	20†	19-23
camarasaurus	15	15-17	21-23	24-28
ceratosaurus	—	18-22	24-28	—
cetiosaurus	16†	23†	29†	29-34
crocodile géant	—	—	—	35-40
diplodocus	17†	24†	30†	41-48
gorgosaurus	18-20	25-28	—	—
iguane	21-40	29-35	31-40	49-56
lézard géant	—	—	41-45	57-60
lézard minotaure	41-42	—	—	61-63
megalosaurus	—	—	46-50	—
monoclonius	43-46	36-41	—	—
divers reptiles (petit-moyen)*	47-53	42-47	51-55	64-65
nothosaurus**	—	—	—	66-71
paleoscincus	—	—	56-63	72-76
pentacératops	54-67	48-54	—	—
plateosaurus	—	55-60	64-80	—
ptedodactyle, petit*	68-69	61-62	—	77-82
ptéranodon	70-76	63-67	—	83-89
serpent constricteur géant	—	68-69	81-85	90-00
stegosaurus	—	70-82	86-95	—
styracosaurus	77-79	83-87	—	—
teratosaurus	80-82	88-89	96-00	—
tricératops	83-92	90-95	—	—
tyrannosaurus Rex	93-00	96-00	—	—

† A condtion qu'il y ait une étendue d'eau à proximité ; sinon relancez les dés.

* Créatures le plus souvent petites ou inoffensives qu'il est impossible d'identifier comme tel au premier coup d'œil.

** Le nothosaurus est traité comme le mégalosaurus, excepté en ce qui concerne son habitat et son déplacement (6"//12").

Les créatures énumérées ci-dessus n'appartiennent pas toutes à la même période géologique, mais elles composent un ensemble des plus intéressants dans le cadre d'aventures. Vous avez entière liberté de créer vos propres tables de rencontre pour le jurassique, le triasique, ou toute autre période, avec des créatures logiques.

Conditions tropicales et néo-tropicales

Régions inhabitées/sauvages

				Terrain prédominant				
Type de créature	**Plaine**	**Brousse**	**Forêt**	**Accidenté***	**Désert**	**Collines**	**Montagnes**	**Marécages**
fourmi géante	01-02	01-02	01-02	01-02	–	01-02	–	–
gorille	–	–	03-05	–	–	–	–	–
babouin	–	03-05	06	03-07	01-04	–	01-03	–
ours noir	–	–	07-09	08-09	–	–	04-06	–
scarabée rhinocéros	–	–	10-12	–	–	–	–	–
phacochère	03-05	06-08	–	10-13	–	–	–	–
buffle	06-10	09-12	–	14-15	–	03-07	–	01-10
chameau	–	–	–	–	05-11	–		–
milles-pattes géant	–	–	13-16	–	12-14	–	–	–
couatl	–	–	17-18	–	–	–	–	–
crocodile	–	–	–	–	–	–	–	11-35
éléphant	–	13-16	19-24	–	–	08-10	–	–
éléphant d'Afrique	–	17-20	25-30	–	–	–	–	–
oiseau coureur	11-16	21-22	–	–	–	–	–	–
troupeau d'animaux	17-35	23-35	31-33	16-18	15-16	11-20	07-10	–
hippopotame	–	–	–	–	–	–	–	36-50
hyène	36-40	36-40	–	19-25	–	21-25	–	–
chacal	41-44	41-44	–	26-29	17-24	26-29	–	–
chacal-garou	45	45	–	30	25	30	–	–
jaguar	–	–	34-38	–	–	–	–	–
lamie	–	–	39-40	31-35	26-28	–	–	–
lammasu/shedu	–	46	–	36-38	29-35	31-32	11-15	–
sangsue géante	–	–	–	–	–	–	–	51-60
léopard	–	47-50	41-47	39-40	36-37	–	16-20	–
lion	46-55	51-55	48-50		38-40	33-38	–	–
lézard minotaure	–	–	–	41-45	–	–	–	–
lycanthrope, tigre-garou	–	–	51-52	–	–	39-40	21-22	–
homme, bandit**	56-59	56-59	53-56	46-48	41-45	41-45	23-28	–
homme, derviche	60	–	–	49-50	46-55	46-47	29-30	–
homme, marchand	61-68	60-65	–	51-53	56-65	48-55	31-35	–
homme, nomade	69-70	–	–	54-60	66-81	56-63	–	–
homme, pélerin	–	–	–	61-68	82-83	64-68	36-38	–
homme, primitif	–	66-71	57-60	69-72	–	69-74	39-50	61-73
naga gardien	–	–	–	73-74	–	75	51-53	–
naga spirituel	–	–	–	75-76	–	76-78	54-55	74-75
rakshasa	–	–	–	77-80	–	79-80	56-60	–
rhinocéros	71-80	72-77	–	–	–	–	–	–
rock	81-85	78-84	–	81-83	–	81-85	61-70	–
scorpion géant	86-90	85-86	61-64	84-85	84-89	–	–	–
serpent à deux têtes	91-92	–	–	–	90-91	–	–	–
serpent constricteur	–	–	65-70	–	–	–	–	76-80
serpent venimeux	–	87-92	71-74	86-88	92-93	–	71-75	81-85
serpent cracheur	93-95	–	75-76	89-90	94-95	86-87	–	–
spectre	–	–	–	91-93	–	–	–	–
sphinx (a)	–	–	–	94-95	96-00	88-90	76-80	–
araignée géante	–	–	77-80	–	–	–	–	–
araignée énorme	–	–	81-86	–	–	–	–	–
araignée grande	–	93-95	–	–	–	–	–	86-89
tigre	–	–	87-95	–	–	91-95	81-90	–
crapaud géant	–	–	96-98	–	–	–	–	90-96
crapaud venimeux géant	–	–	99-00	–	–	–	–	97-00
loup/chien sauvage	96-00	96-00	–	96-00	–	96-00	91-00	–

* Y compris les ruines jusqu'à 8 km du groupe

** Esclavagistes

(a) Sous-table des sphinx

01-10	androsphinx
11-40	criosphinx
41-70	gynosphinx
71-00	hiéracosphinx



APPENDICE C : RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ALEATOIRES

RENCONTRES AQUATIQUES

Eau douce

Les rencontres ont lieu 1 fois sur 20 ; tirez le matin, le soir et à minuit. Les monstres non-intelligents ont 75% de chances d'être repoussés par la proximité d'huile enflammée, 90% s'ils sont réellement brûlés. De grandes quantités de nourriture ont 50% de chances de mettre fin aux rencontres.

Eau salée

Les rencontres ont lieu 1 fois sur 20 ; tirez à l'aube et à midi près des côtes et dans les eaux peu profondes, ou 1 seule fois durant la journée (le plus souvent à midi) dans les eaux profondes. L'huile enflammée et la nourriture ont des effets identiques par rapport au cas précédent.

RENCONTRES ALEATOIRES AQUATIQUES

EAU DOUCE

Petite étendue d'eau

Dés	Créature rencontrée
01-15	castor géant*
16-30	crocodile**
31-32	esprit des eaux
33-37	génie des eaux*
38-47	hippopotame**
48-67	homme-lézard
68-82	loutre géante
83-87	nymphe
88-00	tortue happante géante

Grande étendue d'eau

Dés	Créature rencontrée
01-04	brochet géant
05-06	castor géant*
07-08	crocodile**
09-12	crocodile géant**
13-18	dinosaure - voir **sous-table des dinosaures**
19-20	écrevisse géante*
21	esprit des eaux
22-26	génie des eaux*
27-28	hippopotame**
29-43	homme, boucanier (ou vaisseau de guerre)
44-47	homme-lézard
48-77	homme, marchand
78-83	homme, pirate
84-86	koalith (hobgobelin)
87-88	kopoacinth (gargouille)
89	lacédon (goule)
90-92	loutre géante
93	naga aquatique
94-99	orphie géante
00	tortue happante géante

* Résultat possible uniquement dans les eaux froides ; sinon tirer à nouveau.

** Résultat possible uniquement dans les eaux chaudes ; sinon tirer à nouveau.

Les **petites étendues d'eau** impliquent les grands étangs, les marais, les lacs (petits et moyens) et les cours d'eau, autres que les plus importants que peuvent emprunter des navires de taille conséquente.

Les **grandes étendues d'eau** impliquent les grands lacs et les principaux cours d'eau.

EAU SALEE

Haut-fonds, côtes et petites mers intérieures

Dés	Créature rencontrée
01-05	baleine carnivore, (petite)
06-09	baleine (petite)
10-11	crocodile géant**
12-18	dauphin
19-26	dinosaure - voir **sous-table des dinosaures**
27	dragon-tortue
28-29	elfe aquatique
30-38	homme, boucanier (vaisseau de guerre)
39-66	homme, marchand
67-70	homme, pirate
71-73	homme, pirate (primitif avec de petites embarcations)
74-76	homme-poisson
77	ixitxachitl
78-79	koalinth (hobgobelin)
80	kopoacinth (gargouille)
81	lacédon (goule)
82	locathah
83	nymphe
84	pieuvre géante
85-87	requin géant
88-92	sahuagin
93-95	serpent de mer
96	tortue de mer (géante)
97-00	triton

Eaux profondes

Dés	Créature rencontrée
01-05	baleine (grande)
06-10	baleine (moyenne)
11-15	baleine (petite)
16-19	baleine carnivore (grande)
20-25	baleine carnivore (moyenne)
26-32	baleine carnivore (petite)
33-34	calmar géant
35-42	dauphin
43-47	dinosaure voir **sous-table des dinosaures**
48	dragon-tortue
49-50	homme, boucanier (vaisseau de guerre)
51-59	homme, marchand
60-62	homme, pirate
63-71	homme-poisson
72-76	pieuvre géante
77-81	requin géant
82-86	sahuagin
87-89	serpent de mer
90-99	triton
00	tortue de mer géante

Sous-table des dinosaures

Dés	Créature rencontrée
01-15	Archelon ischyras
16-35	Dinichthys*
36-55	Elasmosaurus**
56-75	Mogagaurus**
76-00	Plegiosaurus**

* Rencontré uniquement dans les eaux profondes, sinon tirez à nouveau.

** Si la rencontre a lieu en eau douce, le climat doit être relativement chaud (sub-tropical) ; sinon tirez à nouveau.

RENCONTRES ALEATOIRES DANS LES AIRS

Quand un groupe voyage en volant, utilisez simplement les **TABLES DE RENCONTRE ALEATOIRE EN EXTERIEURS**. Tirez à chaque occasion (quatre fois durant la journée, deux fois si le voyage se poursuit après le coucher du soleil ou quatre fois si le voyage ne se déroule que la nuit). Une rencontre n'a réellement lieu que si la créature est capable de voler ou en train de le faire.

RENCONTRES DANS UNE VILLE/CITE

Les habitants des cités ou des villes les plus importantes d'une campagne sont souvent pré-déterminés et bon nombre des rencontres surviennent en fonction de ces spécificités propres. Toutes les sections de ces principaux endroits habités ne sont pas regroupées en tables et les autres cités/villes demeurent à l'état brut. La MATRICE DE RENCONTRE EN VILLE/CITE est utile à de tels endroits.

Toutes les rencontres doivent se dérouler dans des lieux idoines. On ne découvre pas un fantôme sur la grand-place d'une cité, des rats dans un palais, etc. Si le résultat indique une rencontre improbable, ignorez-le (et aucune rencontre n'a lieu). Lancez les dés tous les trois tours comme à l'ordinaire, ou comme vous le désirez.

Déguisez toutes les rencontres en demeurant vague et répétitif.

MATRICE DE RENCONTRE EN VILLE/CITE

Tirage de jour	Tirage de nuit	Résultat
01	01-03	assassin*
02	04-05	bandit
03-12	06-08	mendiant
13	09-10	brigand
14-18	11	garde de la cité*
19-21	12	officiel de la cité
22-23	13-21	guet de la cité
24-25	22	clerc*
	23	démon ou nycadaemon (60% /40%)
	24	diable ou mezzodaemon (50% /50%)
	25	doppleganger
26	26	druide*
27	27-31	ivrogne
28-29	32-33	guerrier*
30-33	34-35	gentilhomme
	36	ghast ou goule (30% /70%)
	37	fantôme
34	38-42	rats géants
35-39	43	bonne femme
41-41	44-50	courtisane
42	51	illusionniste*
52-55	54-58	mercenaire
56-62	59-60	marchand
63	61	moine ou barde (60% /40%)
	62	sorcière des ténèbres
64-65	63-64	noble
66	65	paladin
67-69	66	pélerin
70	67	recruteurs
71-72	68-71	débauché
	72	rakshasa
73	73	ranger*
74-78	74-80	ruffian**
	81	ombre
	82	spectre
79-82	83-88	voleur*
83-97	89-90	commerçant
98	91-93	rat-garou
99	94	tigre-garou
00	95-96	loup-garou
	97	nécrophage
	98	feu follet
	99	âme en peine
	00	vampire ou liche (75% /25%)

* Tirer pour déterminer la race :

01-08	nain	16-23	demi-elfe	31-00	humain
09-13	elfe	24-25	petite-gens		
14-15	gnome	26-30	demi-orque		

** Si vous le désirez, 1 sur 4 peut être un demi-orque ou un membre d'une race humanoide (gobelin, hobgobelin, kobold, orque).

EXPLICATION DES RENCONTRES EN VILLE/CITÉ

Les rencontres avec des **âmes en peine** sont traitées de la même manière que celles qui impliquent des fantômes, excepté leur nombre qui varie de 1 à 4.

Les rencontres avec des **assassins** dépendent de l'endroit où elles se déroulent. D'ordinaire, on en trouve 1-3 mais, à proximité du quartier des voleurs, leur nombre peut être nettement plus important (à la guilde, par exemple). Les assassins n'accordent d'habitude aucune attention aux passants ou se comportent comme des voleurs, mais se montrent aussi prompts à tuer d'abord et à détrousser ensuite qu' à vider un gousset ou deux.

Des **bandits**, rencontrés de jour, ressemblent à un groupe de passants tout à fait anodins (les malandrins surveillent peut-être les aventuriers avec l'idée de s'attaquer à eux). La nuit, ils sont habituellement entre 3 et 12, accompagnés au moins d'un chef.

Une **bonne femme** est toujours seule et il est souvent impossible de la différencier d'une autre personne de son sexe (magicienne, courtisane, etc.). Face à un geste agressif ou une menace potentielle, elle est susceptible d'appeler à l'aide, d'accuser le groupe concerné de crimes sans nom (vol, attaque, viol ou meurtre). 20% des bonnes femmes connaissent des ragots intéressants.

Les rencontres avec des **brigands** sont identiques à celles effectuées avec des bandits.

Les groupes de **clercs** rencontrés se composent d'un clerc entre le 6ème et le 11ème niveau (d6+5), plus 0-5 clercs mineurs (d4 pour le niveau). Les alignements peuvent être déterminés aléatoirement ou dictés par les circonstances (environnement ou race). D'ordinaire, ces clercs s'efforcent de convertir le groupe, de l'amener à effectuer des dons ou, au moyen de ruses et de stratagèmes, de le tromper afin de transformer les aventuriers en victimes sacrificielles.

Les rencontres avec des **courtisanes** peuvent impliquer des catins effrontées ou des courtisanes arrogantes, et pour cette raison, il est difficile pour un groupe de déterminer la véritable nature d'une telle rencontre (en fait, il est tout à fait possible que la personne concernée ne soit qu'une danseuse qui se prostitue quand cela lui chante, une patronne de lupanar sur le retour, voire même une maquerelle). Une courtisane ne se contente pas de proposer le tarif en vigueur pour bénéficier du plaisir de passer un petit moment en tête à tête ; elle a 30% de chances de connaître des renseignements intéressants, 15% d'inventer une histoire en échange d'une gratification substancielle, et 20% d'être en cheville avec un voleur ou bien de détrousser elle-même ses clients. Vous avez toute latitude d'employer la sous-table ci-dessous pour déterminer le type de courtisane rencontrée.

01-10	Grue débraillée	76-85	Poule de luxe
11-25	Catin effrontée	86-90	Courtisance arrogante
26-35	Putain bon marché	91-92	Patronne de lupanar sur le retour
36-50	Prostituée typique	93-94	Entremetteuse aisée
51-65	Cocotte impertinente	95-98	Maquerelle sournoise
66-75	Jeune fille impudique	99-00	Riche proxénète

Une poule de luxe ressemble à une dame, une courtisane arrogante paraît faire partie de la noblesse. Les autres peuvent être confondues avec des bonnes femmes, etc.

Les rencontres avec des **débauchés** se font avec 2-5 jeunes gentilshommes guerriers de niveau 5-10 (d6+4). Ils sont toujours agressifs, grossiers et sarcastiques. Ils ont aussi 25% de chance d'être ivres.

Les rencontres avec des **démons** ou des **diables** doivent être traitées avec précaution et modération, voire même totalement rejetées si cela semble préférable. Par exemple, un diable ou un démon peut fort bien sévir aux abords d'un temple mauvais, une succube peut parcourir les rues désertes la nuit, un sorcier peut avoir invoqué un démon, etc. Ces rencontres doivent être considérées comme très spéciales. Il est impossible de se voir confronté à plus d'un diable ou d'un démon.

Les rencontres avec des **dopplegangers** se déroulent en temps normal dans des endroits quasiment déserts, où se trouvent des accès vers le monde souterrain, des ruines, etc. Le nombre de créatures varie entre 3 et 6 (d4+2).

Les **druides** se rencontrent en groupes formés d'un druide majeur du 6e au 11e niveau (d6+5) et soit 0-3 druides mineurs (d4 pour le niveau) dans 50% des cas, soit de 1-4 guerriers (d6 pour le niveau) les 50% restant. Les druides se montrent le plus souvent peu enclins à converser avec le groupe de (3-12) personnages.

Les rencontres avec des **fantômes** sont traitées de manière semblable à celles qui font intervenir des ghasts. Bien entendu, un ou deux endroits peuvent être hantés. Et il n'y a qu'une créature.

Les rencontres avec des **feux follets** sont traités de la même manière que celle mettant en scène des fantômes, excepté leur nombre qui varie entre 1 et 2.

Les rencontres avec des **gardes d'une cité** se font avec un groupe de 2-16 soldats mercenaires employés par la municipalité pour la surveillance des portes et murs d'enceinte ou pour des occupations policières. Il y a systématiquement un chef de plus haut niveau (2 s'ils sont plus de 8, 3 pour plus de 12) en plus des gardes de niveau 0. Les chefs sont des guerriers du second au 5ème niveau, interrogeant les personnes suspectes, arrêtant tous ceux qui violent la loi, etc. De plus, une patrouille de gardes est toujours accompagnée d'un magicien (entre le 1er et le 4ème niveau) contraint de respecter un contrat d'engagement d'un an pour s'acquitter d'un service que la ville lui a rendu et qu'il était impossible de rembourser autrement (dettes, résurrection, infractions aux règles de la cité, ou impôts impayés, taxes etc.).

Les rencontres avec des **gentilshommes** sont de trois types : un dandy maniéré accompagné de 1-4 personnages louches (40%), une dame (20%) ou des guerriers bien habillés, entre le 7e et le 10e niveau (d4+6), avec 1-4 amis de mêmes capacités (40%). Il va de soit que toute remarque grossière

APPENDICE C : RENCONTRES DE MONSTRES ALEATOIRES

est jugée insultante. Les dandys cherchent à se venger en mettant le groupe dans l'embarras vis à vis des officiels de la cité, les dames envoient un champion et les guerriers défient les provocateurs.

Les **ghasts** (entre 2 et 8) se rencontrent près d'ossuaires, de cimetières, etc.

Les **goules** sont traitées comme les ghasts, sauf en ce qui concerne leur nombre (4-16).

Les rencontres avec des **guerriers** s'effectuent avec un guerrier de niveau 6-12 (2d4+4), accompagné de 0-3 compagnons d'armes (d4 pour le niveau).

Le **guet de la cité** se rencontre sous la forme d'une patrouille (5 hommes, plus 1 sergent de niveau 1-3 de jour; le double, avec un lieutenant du 4ème ou du 5ème niveau de nuit). Ces patrouilles sont toujours accompagnées d'un clerc de niveau 2-5 engagé sous contrat au même titre que les magiciens dans la garde (q.v.). En général, le guet se comporte comme la garde et, la nuit, ses patrouilles sont prêtes à aider les victimes d'agressions et arrêter les malfaiteurs.

Un **illusionniste,** lors d'une rencontre, est du 7e-10e niveau et accompagné par 0-3 apprentis illusionnistes (d4 pour le niveau) dans 50% des cas ou d'une escorte de 1-3 guerriers (d6 pour le niveau) le reste du temps. L'illusionniste désire généralement qu'on le laisse tranquille.

Les **ivrognes** (1-4) rencontrés sont de deux catégories : noceurs éméchés ou clochards soûls (50%/50%). Dans le premier cas, le type de personnage est déterminé au moyen de la table ci-dessous :

01-02	Assassin	28-29	Druide	74-80	Marchand
03-10	Bandit	30-38	Guerrier	81-82	Noble
11-18	Brigand	39-45	Gentilhomme	83-90	Débauché
19-20	Garde de la cité	46-48	Illusionniste	91-95	Ruffian
21-22	Officiel de la cité	49-63	Ouvrier	96-97	Voleur
23-25	Guet de la cité	64-65	Magicien	98-00	Commerçant
26-27	Clerc	66-73	Mercenaire		

Quand une rencontre avec un ivrogne a lieu, la réaction face à ce dernier décide de ce qui sera dit au groupe. Le(s) personnage(s) soûl(s) se dégrise(nt) sur un jet de 10% ou moins (sur 100%) s'ils sont menacés. Tirez à chaque tour ou à chaque round de mêlée, (voir **Effet de l'alcool et des drogues** dans le chapitre traitant des **DÉGÂTS,** section des **COMBATS.**)

On rencontre entre 2 et 5 **loups-garous** qui ont forme humaine durant la journée et dans 50% des cas la nuit. Ils sont généralement en quête d'une proie, bien qu'il existe 20% de chances pour qu'ils aient une tâche précise à accomplir et ne s'intéressent pas aux membres du groupe.

Toute rencontre avec un **magicien** se fait avec un individu du 7ème-12ème niveau (d6+6), accompagné de 1-4 compagnons (45% d'apprentis magiciens (d6 pour le niveau), 35% de gardes guerriers (d4+3 pour le niveau), 25% d'un mélange des deux dans la mesure où des compagnons sont au nombre de 2 ou de 4. Tout comme les illusionnistes, les magiciens n'ont aucune envie de s'occuper des affaires d'autrui et aspirent à la réciprocité de leur attitude.

Toute rencontre avec des **marchands** se déroule avec 1-3 fournisseurs (ou agents de commerce) durant la journée. Ils sont escortés par 2-8 mercenaires si les aventuriers croisent leurs chemins à la nuit tombée et dans un quartier louche. Ces gardes sont de niveau 0, sous les ordres d'un guerrier du 1er au 4ème niveau (d4). Le marchand a peur de se faire détrousser, mais il y a 10% de chances pour qu'il dispose de renseignements intéressants en échange de quelques pièces sonnantes et trébuchantes. 10% des marchands rencontrés sont riches et, en conséquence, d'apparence semblable à un notable de la ville ou un noble.

Les rencontres avec des **mendiants** ne se font qu'avec un individu (ou parfois deux) – jeune ou vieux; mutilé, malade ou sans le moindre handicap; religieux ou autre; homme ou femme – demandant l'aumône. Il ne faut pas négliger la probabilité pour qu'un mendiant soit un voleur. Il a une faible chance (1 % à 8 %) de connaître des informations qui puissent intéresser le personnage qui le rencontre, mais en échange d'un paiement. Toute somme offerte à un mendiant attire immédiatement l'attention d'autres (0-9) aux alentours.

Lorsqu'on les rencontre, les **mercenaires** ressemblent à des individus ordinaires. Il y a toujours un guerrier du 1er niveau par groupe de 3 mercenaires de niveau 0, et un chef de niveau 2-5 (d4+1) s'ils sont plus de 10. Il y a aussi 70% de chances pour qu'ils soient déjà employés par quelqu'un. Dans le cas contraire, les tirages de réaction s'effectuent comme à l'ordinaire.

Un **moine** est toujours seul quand on le rencontre; son niveau varie entre le 7ème et le 10ème (d4+6). Il peut ressembler à un mendiant ou à n'importe quel autre personnage. Le but du moine se limite habituellement à se rendre d'un point A à un point B. La réaction est établie selon la procédure habituelle.

Les rencontres avec des **nécrophages** sont traitées de la même manière que celles où se trouvent des ghasts; leur nombre varie entre 2 et 5.

En ville, les **nobles** sont accompagnés par des valets (75%) ou par une femme de la noblesse (25%). Un noble dispose d'une escorte formée par 1-4 guerriers de niveau 1-4, 1-2 serviteurs et il y a 75% de chances pour que la femme ait une chaise à porteurs et un porteur de torche (à la nuit tombée). Il est difficile de ne pas les confondre avec des personnages officiels importants ou des marchands très fortunés; de la même manière, les femmes de la noblesse peuvent être prises pour des courtisanes ou des entremetteuses. Une insulte est sérieusement jugée. Il y a 50% de chances pour qu'un noble soit un guerrier (80%) ou un clerc (20%) du 5e au 12e niveau (d8+4).

Les **officiels de la cité** sont des bureaucrates peu élevés dans l'échelle hiérarchique, tels que les collecteurs d'impôts, les officiers des douanes, les lieutenants de la garde ou du guet, les baillis ou les magistrats adjoints. Il existe néanmoins 10 % de chances de rencontrer un officiel important (gouverneur de forteresse, échevin, conseiller, capitaine de la garde ou du guet, chambellan ou magistrat). Ces personnes sont escortées par 2-8 gardes, comme décrit précédemment. Ils prennent ombrage de toute intrusion injustifiée mais s'entretiennent avec quiconque a un sujet grave à soumettre à leur attention. Un officiel a entre 1 et 4 guerriers comme gardes personnels (d4 pour déterminer le niveau de chaque individu).

Le cas des **ombres** est identique à celui des démons et des diables, excepté le fait qu'il existe une faible chance pour les rencontrer dans un endroit désert. Leur nombre varie entre 2 et 8.

Les **ouvriers (3-12),** tout à fait ordinaires en apparence, sont en train de bailler aux corneilles ou sur le chemin du travail (avant ou après). Ils sont âpres à donner et recevoir des coups lors d'une rixe. Chaque ouvrier a 10% de chances d'être enrôlé dans le corps du guet, disposant ainsi d'informations et d'amis non négligeables.

Un **paladin** est toujours seul et son niveau varie entre le 6ème et le 9ème (d4+5). Il est impossible de le différencier d'un guerrier ordinaire.

Les **pélerins** rencontrés sont au nombre de 3-12; ils souhaitent se rendre dans un lieu saint (ou assimilé comme tel). L'alignement des pélerins est variable, mais toujours homogène au sein d'un groupe. Pour 4 pélerins se trouve un personnage inhabituel (clerc, guerrier, etc.). Se référer aux **MANUEL DES MONSTRES DES RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS,** pour les probabilités exactes d'obtention d'un type de personnage donné. Les pélerins étant d'apparence on ne peut plus banale, on peut aisément les confondre avec d'autres groupes (bandits, travailleurs, etc.).

Les rencontres avec les **rakshasas** sont traitées comme celles qui mettent diables ou démons en scène : le lieu doit être approprié. Leur nombre varie entre 1 et 3.

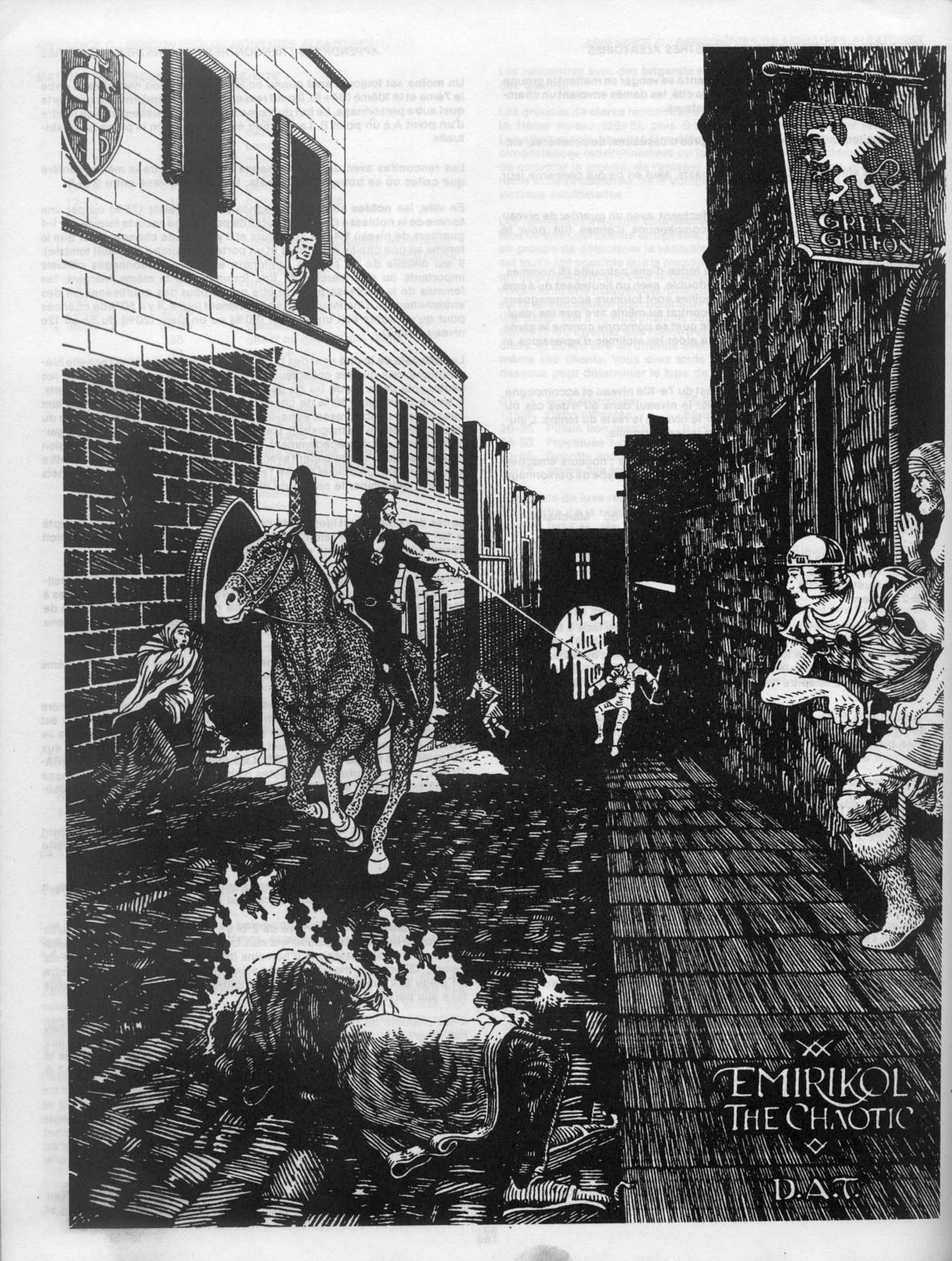
Un **ranger** est seul, d'un niveau compris entre le 7ème et le 10ème (d4+6). Il est impossible de faire la différence avec un autre guerrier.

Les **rats-garous** sont au nombre de 2-5. Il y a 90% de chances pour qu'ils aient forme humaine le jour, 50% la nuit. Les rats-garous peuvent appartenir à n'importe quelle catégorie d'humains (cf **LE CYCLE DES ÉPÉES** de Fritz Leiber). Œuvrant de manière sensée et intelligente, ils s'efforcent de tendre un piège aux aventuriers, de les surprendre ou, à défaut, d'agir au mieux face aux personnage rencontrés.

Il est possible de rencontrer des **rats géants** n'importe où dans un lieu habité, grâce aux galeries qu'ils creusent dans le sous-sol, aux égoûts, aux caves, etc. Dans la journée, ces rencontres n'ont lieu que dans des allées et constructions sombres, ou des semblables endroits. Un groupe compte 2-8 créatures de jour et 4-24 de nuit.

Les **recruteurs** (marins ou soldats) ont une carrure impressionnante et circulent par groupes de 2-16 personnes. Ils sont armés d'épées, mais manient des gourdins. Ils sont du 1er niveau, tandis que celui de leur chef varie entre le 2ème et le 5ème (d4+1). Les personnages neutralisés ou débordés sous le nombre sont alors enrôlés de force dans la marine ou la milice locale.

Les groupes de **ruffians** se composent de 7 à 12 (d6+6) personnes à l'air louche et animés par de mauvaises intentions. Ils sont armés de gourdins et


GREEN GRIFON
EMIRIKOL
THE CHAOTIC
D.A.T.

de dagues, combattant au 2ème niveau de guerrier et possédant 2 dés de vie (d8). Il y a 5% de chances, par ruffian rencontré, pour qu'un assassin du 5ème au 8ème niveau (d4+4) soit avec le groupe. Toutes les armes sont cachées.

Les rencontres avec les **sorcières des ténèbres** sont semblables à celles impliquant diables ou démons. Leur nombre est de 1-2.

Les rencontres avec des **spectres,** se déroulent de manière identique à celles qui impliquent des fantômes ; on en trouve entre 1 et 3.

On rencontre 1-2 **tigres-garous,** sous forme humaine de jour et dans 90% des cas la nuit. Il y a 90% de chances pour qu'il s'agisse de résidents provisoires de la ville/cité en train de vaquer à leurs activités au lieu de traquer les quidams.

Les rencontre avec les **vampires** sont traitées de la même manière que celles qui mettent des fantômes en scène, bien que le vampire puisse se trouver n'importe où dans la ville/cité, tant sous forme humaine, gazeuse que de chauve-souris. Ils sont toujours à la recherche de nouvelles victimes.

Un **voleur** est de niveau 8 à 11 (d4+7), accompagné de 0-2 apprentis (d4 pour le niveau). S'il n'y a qu'un seul individu, il s'agit d'un aventurier qui effectue une courte halte dans la ville/cité. Les autres voleurs rencontrés accomplissent une mission pour le compte de la guilde ou sont en train

Magie possédée par les créatures rencontrées

Tous les personnages du 1er niveau (et plus) rencontrés dans le cadre d'une ville/cité peuvent avoir un objet magique (ou plusieurs) sur eux lors de la rencontre. Dans la mesure où ils **vont** en faire usage, il faut par conséquent déterminer cette éventualité avant que les dits-personnages n'entrent effectivement en scène. La puissance d'un objet doit être proportionnelle au niveau de celui qui le possède.

PROBABILITÉ DE POSSESSION D'OBJET MAGIQUE PAR NIVEAU

Objet	Assassin, Guerrier Voleur, etc	Clerc, Druide	Magicien	Moine
Epée	10%	—	—	—
Arme diverse	5%	10%	5%	5%
Armure et/ou bouclier	10%	10%	—	—
Objet de protection *	2%	2%	10%	2%
Potion	3%	5%	10%	—
Parchemin	1%	5%	10%	—
Anneau	5%	5%	5%	5%
Baguette, bâton, etc.	—	5%	5%	—
Objet magique divers	5%	5%	5%	5%

* Les objets de protection sont déterminés grâce à la table ci-dessous :

Dés	Résultat
01-25	*Anneau de protection + 1*
26-30	*Anneau de protection + 2*
31	*Anneau de protection + 3*
32	*Amulette de protection vitale*
33-55	*Bracelets de défense, classe d'armure 6*
56-70	*Bracelets de défense, classe d'armure 4*
71-75	*Bracelets de défense, classe d'armure 2*
76-82	*Cape de déplacement*
83-95	*Cape de protection + 1*
96-99	*Cape de protection + 2*
00	*Cape de protection + 3*

Note : Un objet généré aléatoirement doit être approprié à la classe du personnage concerné et utilisable par ce dernier. Il ne faut tenir aucun compte des duplications ; par exemple, un magicien qui possède une *cape de déplacement* comme objet de protection, pour lequel un objet magique divers est également à déterminer, ne peut obtenir une seconde cape de même nature.

APPENDICE D : GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE CRÉATURES DES PLANS INFÉRIEURS

Il peut parfois s'avérer utile d'avoir à disposition une créature du mal, non reconnaissable, qui soit originaire des Abysses, du Tartare, d'Hadès, de la Gehenne ou de l'Enfer. Cette tâche est loin d'être insurmontable à condition de consacrer une heure pour en imaginer une qui soit relativement intéressante. Mais si le temps ou l'envie manquent, les données ci-dessous vous permettront au besoin d'en créer plusieurs en quelques minutes seulement. La formulation est identique à celle employée dans le **MANUEL DES MONSTRES** pour faciliter la notation des caractéristiques et la façon de jouer les créatures développées.

FRÉQUENCE : *Courant, peu courant ou rare (d6 ; 1, 2-3, 4-6)*
NOMBRE : *1 à 2-8 (en fonction des circonstances)*
CLASSE D'ARMURE : *0 à -3 (d4)*
DÉPLACEMENT : *6", 9", 12", 15", ou 18" (d8, 6-8 = jetez un d4 pour le déplacement, la créature étant également capable de nager ou de voler ; lancez un d6, 1-2 = nage, 3-6 = vol, et, en général, ces vitesses sont supérieures à celle du déplacement terrestre ; ajoutez 1-4 incréments de 3" si vous le jugez utile ou de manière aléatoire avec un d4)*
DÉS DE VIE : *7 à 10 (d4+6 ; jetez un second d4 et, sur un résultat de 4, la créature possède 1-4 points de vie supplémentaires par dé de vie, déterminés par un troisième tirage avec un d4)*
% DANS LE REPAIRE : *(En fonction des circonstances)*
TYPE DE TRÉSOR : *De faible valeur s'il y en a un (en fonction des circonstances)*
NOMBRE D'ATTAQUES : *Voir TABLE D'APPARENCE plus bas*
DÉGÂTS/ATTAQUE : *Voir TABLE D'ATTAQUE plus bas*
ATTAQUES SPÉCIALES : *Voir TABLE DES ATTAQUES SPÉCIALES ci-dessous*
DÉFENSES SPÉCIALES : *Voir TABLE DES DÉFENSES SPÉCIALES ci-dessous*
RÉSISTANCE A LA MAGIE : *5% par dé de vie (pour changer, utiliser un d6 : 1 = 5%, 2 = -10%, 3 = 10%, 3 = +5%, 4 = +10%, 5 = +15%, 6 = STANDARD*
INTELLIGENCE : *Faible, moyenne, élevée, ou haute (d4)*
ALIGNEMENT : *en fonction du plan d'origine*
TAILLE : *P, M, ou G (d8, 1 = P, 2-4 = M, 5-8 = G)*
PSI : *Aucun (90%) ou 96-115 (95 + d20)*
Modes d'attaques/défense : A-D (d4)/F-H (d6, 1-2 = F, 3-4 = F et G, 5-6 = F, G et H)

Table d'apparence :

TÊTE	EXCROISSANCES
1. chauve-souris	1. andoulliers
2. oiseau*	2. crête ou visière
3. crocodile	3. cornes (1-4)
4. cheval	4. bosses
5. humain	5. arête(s)
6. singe	6. colerette
7. serpent	7. épines
8. belette	8. aucune

ASPECT DU VISAGE	OREILLES
1. idiot-bavant	1. chien
2. coléreux-menaçant	2. éléphant
3. putréfaction	3. humaine, fine
4. squelettique	4. humaine, énorme
5. contracté-changeant	5. en trompette
6. ridé-couturé	6. aucune

COULEUR DES YEUX	YEUX (d6, 1=1, 2-4=2, 5-6=3-4)
1. ambre	1. petits, à facettes
2. noir	2. petits, bridés
3. bleu	3. pivotants-enfoncés
4. vert	4. pédonculés
5. métallique	5. énormes, plats
6. rouge-orange	6. énormes, protubérants

NEZ (si nécessaire)	BOUCHE (d6, 1=fine, 2-3=moyenne, 4-6=énorme)
1. plat, difforme	1. crocs
2. énorme, bulbeux	2. mandibules**
3. fentes	3. ventouse**
4. groin	4. dents, petites ou striées
5. fin	5. dents, grandes
6. trompe	6. défenses

ATTRIBUTS CORPORELS (d6, 1-4=bipède, 5-6=quadrupède, etc.)

Torse bipède	**Torse quadrupède (ou autre)**
1. singe	1. amibe
2. ours	2. bison
3. oiseau	3. chat
4. humain	4. crabe
5. cochon	5. cheval
6. rat	6. insecte
	7. serpent ou reptile
	8. araignée

Caractéristiques générales (tirer deux fois)

1. gras	1. large
2. long	2. musclé
3. court	3. étroit
4. maigre	4. caoutchouteux

Queue (d6, 1-4=queue)	**Odeur corporelle**
1. barbelée**	1. sang
2. chien	2. poisson
3. chèvre	3. matières fécales
4. cheval	4. gangrène
5. lion	5. moisissure
6. cochon	6. transpiration
7. préhensile	7. urine
8. avec un dard**	8. vomi

Peau	**Couleur prédominante**
1. chauve/douce	1. noirâtre
2. fourrure	2. bleuâtre
3. poilue/velue	3. marron
4. cuir/lépreuse	4. grisâtre-blanchâtre
5. écailleuse	5. verdâtre
6. baveuse	6. orangeâtre
7. verruqueuse/ bosselée	7. rosâtre
8. ridée/plissée	8. pourpre
	9. rougeâtre
	10. jaunâtre-brune

Dos	**Ailes (si tel est le cas)**
1. vouté/bossu	1. chauve-souris
2. crinière	2. oiseau
3. normal	3. insecte
4. piquée/épines/arêtes	4. membraneuses ou en forme d'éventail

BRAS (bipède : 2 ou 4, autre : 2, 4, 6)

1. bestiaux
2. humains
3. insecteoïdes
4. tentacules

MAINS (d6, 1-3=identiques, 4-6=différentes)

1. griffues
2. humaines-ongles
3. pinces
4. serres
5. tentacules-avec des doigts
6. desséchées et osseuses

JAMBES ET PIEDS (si nécessaire)

1. griffus
2. sabots
3. humains
4. insecteoïdes
5. reptiliens
6. ventouses
7. serres
8. palmés (tous les nageurs)

* 1. canard
2. faucon
3. hibou
4. pélican
5. cigogne
6. dinde

** Venimeuse, éventuellement (ou 4 sur 6)
1. +1 au jet de protection
2. normal
3. -1 au jet de protection
4. -2 au jet de protection
5. folie pour 1-4 rounds
6. faiblesse; 1 point par dé de vie perdu définitivement

Un minimum d'imagination aide à utiliser les tables qui précèdent. Par exemple, si une créature ressemble à une amibe, vous pouvez fort bien décider de lui octroyer des dizaines de bouches minuscules et baveuses, en forme de ventouse, disséminées sur toute la surface de son corps, et ne pas en placer sur la tête. Dans ce cas, il faut bien sûr ajuster ce qui couvre le corps de façon appropriée et sélectionner les appendices qui conviennent au monstre. De la même manière, vous avez toute latitude pour ajouter des éléments à ces tables, ou les modifier, afin d'obtenir des créatures des plans inférieurs encore plus diversifiées et innattendues. (Cf. THE DRAGON n°20, vol. III, N°6 : "*Demonology made easy*", par Gregory Rhin. On trouve dans cet excellent article des remarques intéressantes sur les multiples créatures de ces plans maléfiques!). Après avoir défini la forme et l'aspect de la créature, déterminez sa force (si nécessaire) puis ses capacités d'attaque.

Force	**"Toucher"**	**Dégâts**
01 - 25 = 17	+1	+1
26 - 45 = 18	+1	+2
46 - 60 = 18 (01-50)	+1	+3
61 - 70 = 18 (51-75)	+2	+3
71 - 80 = 18 (76-90)	+2	+4
81 - 90 = 18 (91-99)	+2	+5
91 - 95 = 18 (00)	+3	+6
96 - 98 = 19	+3	+7
99 - 00 = 20	+3	+8

TABLE D'ATTAQUE

andoulliers ou cornes = 1 attaque chaque; dégâts : 1-2 à 1-8
bouche = 1 attaque chaque; dégâts : 1 à 3-12
queue = attaque spéciale uniquement; dégâts : 1 à 1-6
mains : 1 attaque par main disponible, à moins qu'une arme soit utilisée, les ajustements de force s'appliquant si elle fait office de gourdin (ou équivalent); dégâts : 1-2 à 2-12
pieds : 1 attaque chaque lorsque cela est possible (en volant, en sautant, etc.); dégâts : 1-2 à 3-12

La quantité des dégâts est déterminée par la taille globale de la créature, avec les ajustements de force quand ils sont justifiés et le type d'arme corporelle (une énorme créature avec des mains griffues inflige au minimum 2-8 points de dégâts par attaque réussie. Les attaques de constriction ou d'étouffement équivalent à celles d'une créature connue de même taille. Il est recommandé que les dégâts accessoires, tels ceux qu'infligent des épines, restent assez faibles (1-3, 1-4, ou 1-6). Les effets spéciaux qui découlent de ces formes d'attaque (poison, absorption d'énergie, chaleur, froid, décharge électrique, paralysie musculaire, ou autre) doivent eux aussi être limités.

Il est impossible de traiter des **attaques spéciales** et des **défenses spéciales** avec autant de détails qu'il serait souhaitable. Les tables ci-dessous suggèrent diverses formes d'attaques/défenses magiques, et ils est vivement conseillé à chaque MD d'en ajouter d'autres qu'il aura imaginé en fonction de la créature et de son plan d'origine.

ATTAQUES SPÉCIALES (1-3)

1. absorption de caractéristique
2. absorption d'énergie (froid)
3. projection de gaz ou utilisation de projectile
4. génération de chaleur
5. absorption de niveaux d'énergie
6. capacités équivalentes à des sorts
7. utilisation de la magie
8. invocation/seuil

Les **capacités d'utilisation de la magie** ou **équivalentes à des sorts** doivent être basées sur l'intelligence et la puissance relative (nombre de dés de vie). Comparez daemons, démons, diables et sorcières des ténèbres. 1-2 sorts et autant de pouvoirs équivalents suffisent aux créatures faibles, tandis que les plus puissantes et intelligentes en on 2-5 au total, certains de niveau élevé (*télékinésie, téléportation*, etc.).

APPENDICE D : CREATURES DES PLANS INFERIEURS

DÉFENSES SPÉCIALES (1-4)

1. immunité contre l'acide
2. immunité contre le froid
3. immunité contre l'électricité
4. immunité contre le feu
5. immunité contre les gaz
6. immunité contre le métal
7. immunité contre le poison
8. régénération
9. immunité contre les sorts
10. immunité contre les armes

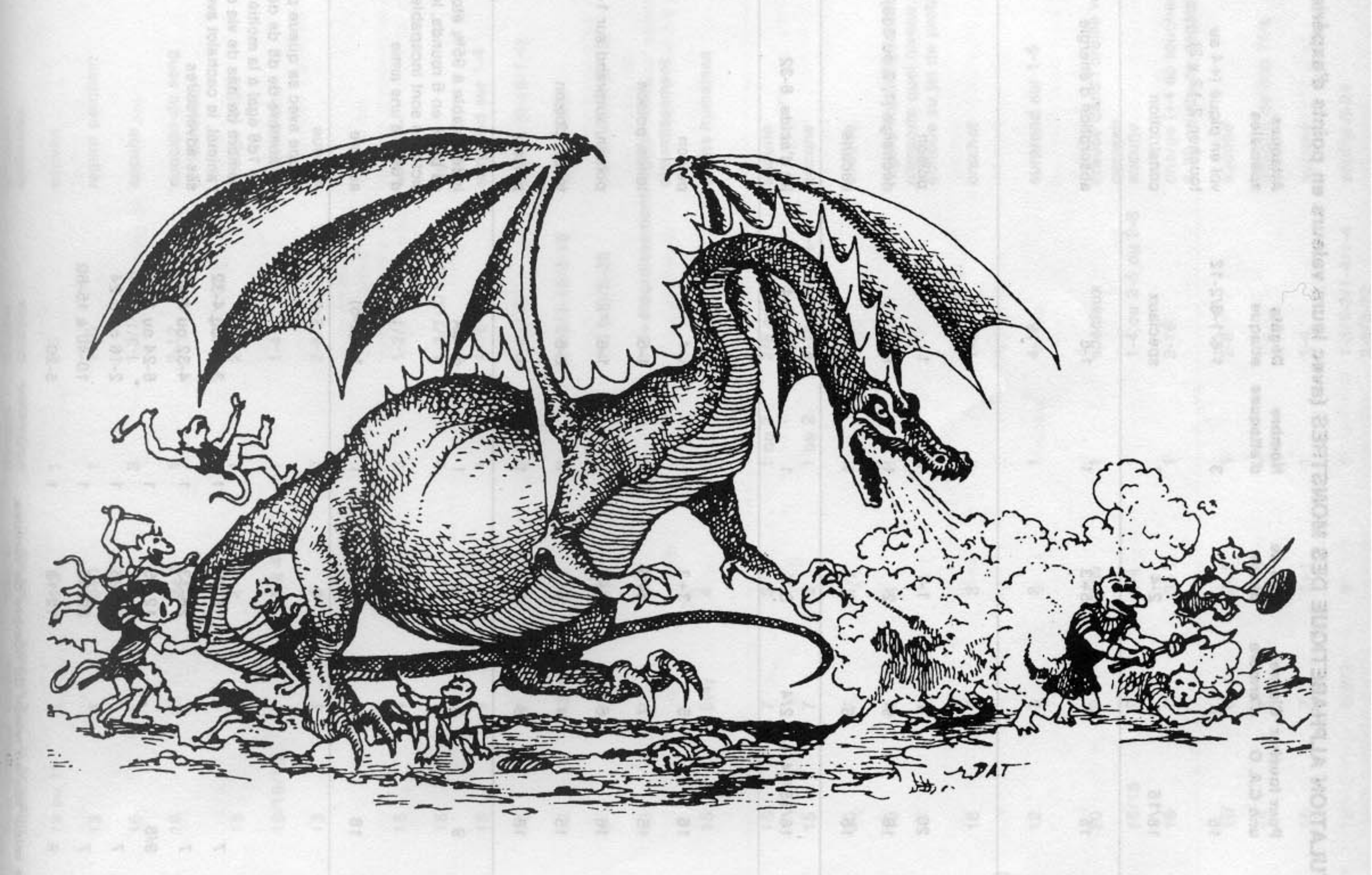
Il n'est possible d'avoir plus de 4 **immunités** que si la classe générale de la créature (démon, diable, etc.) en possède plus. L'immunité contre le **métal** peut s'appliquer au fer, à l'argent, à l'acier, ou autre, y compris les alliages, mais à l'exclusion des armes magiques. La base de **régénération** est de 1 point par tour, les créatures exceptionnelles récupérant au maximum 1 point par round. L'immunité contre les **sorts** doit être limitée à 1-4 enchantements pré-déterminés. L'immunité contre les **armes** s'applique aux créatures touchées uniquement par des armes magiques (+1, +2, etc.)!

AUTRES CAPACITÉS

1. supériorité auditivie
2. capacité de surprise
3. supériorité visuelle

Les supériorités auditives et visuelles ont tendance à annuler les chances de surprise et permettent de détecter des créatures grâce au son et/ou à la vue. La capacité de surprise fait référence à un déplacement spécial et d'autres facteurs éventuels. La supériorité visuelle fait allusion à l'infravision et à l'ultravision.

Pour éviter de rabâcher sempiternellement divers mélanges confectionnés à partir des mêmes ingrédients éventés, veillez à ajouter une touche personnelle de créativité pour chaque monstre. Il faut démarrer une liste de facteurs nouveaux et différents (par exemple, dans la marge), puis incorporer des idées novatrices. Lorsque vous créez un monstre, rayez les caractères uniques de cette liste parallèle.



APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES (avec leurs valeurs en points d'expérience)

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
aigle géant	M	15	7	4	3	1-6/1-6/2-12	vol en piqué (+4 au toucher, 2-12 x 2)	acuité visuelle	moyenne	150+4/pv
algue étrangleuse	P	16/15	6	2-4	1	spéciaux	constriction	aucune	animale	35+3/pv
âme en peine	M	15	4	5+3	1	1-6	absorption d'énergie	touché uniquement par des armes magiques, immunité limitée contre les sorts/magie/poison/paralysie	très	575+6/pv
anguilles –										
algues	P	20	8	1-1	1	1	poison	camouflage	non-	150+6/pv
électrique	M	16	9	2	1	1-3	décharge (1, 2 ou 3d8)	aucune	non-	65+2/pv
géante	M	15	6	5	1	3-18	aucune	aucune	non-	49+1/pv
anhkheg	G	16/15/14/13	2/4	3-8	1	3-18+1-4	jet d'acide, 8-32	aucune	non-	390 + valeur pv
araignée –										
aquatique	M	16	5	3+3	1	1-4	poison	aucune	semi-	190 +4/pv
éclipsante	G	15	7	5+5	1	1-6	toiles, poison	déplacement hors de phase	faible	700+6/pv
énorme	M	16	6	2+2	1	1-6	poison, surprend sur 1-5	aucune	animale	145+3/pv
géante	G	15	4	4+4	1	2-8	toiles, poison	aucune	faible	315+5/pv
grande	P	18	8	1+1	1	1	poison	aucune	non-	65+2/pv
attrapeur	G	9	3	12	1	4+CA	indétectable à 95%, étouffe sa proie en 6 rounds, les victimes sont incapables d'user d'une arme	immunité partielle contre le froid et le feu	haute	2.850+16/pv
babouin	P	18	7	1+1	1	1-4(2-5)	aucune	escalade	faible	20+2/pv
baleine	G		4				frappe avec sa queue pour un nombre de d8 de dégâts de 1d8 égal à la moitié du nombre de dés de vie de l'animal, le cachalot avale ses adversaires	aucune	faible	**
noire		7		18-23	1	3-24 ou 4-32				
bossue		7		26-33	1	4-32 ou 4-40				
tueuse		9/8		12-15	1	6-24 ou 10-40				
droite		7		20-26	1	2-16 ou 3-24				
cachalot		7		29-36	1	10-40 à 15-60				
blanche		9		12-13	1	5-20				

** Il est impossible d'indiquer une valeur fixe en raison du nombre de varibles.

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
barracuda	P-G	19 ou 16	6	1-3	1	2-8	aucune	aucune	non-	20+2/pv
basilisque	M	13	4	6+1	1	1-10	regard pétrifiant	aucune	animale	1.000+8/pv
bec-tranchant	G	16	6	3	3	1-3/1-3/2-8	aucune	aucune	animale	35+3/pv
belette géante	M	16	6	3+3	1	2-12	succion du sang (2-12/round)	aucune	animale	125+4/pv
bélier géant	G	15	6	4	1	2-12	charge (4-24)	aucune	animale	85+4/pv
bétail sauvage	G	19/16/15	7	1 à 4	1	1-4	piétinement	aucune	semi-	35+2/pv
bête éclipsante	G	13	4	6	2	2-8/2-8	aucune	-2 aux tirages de "toucher" de l'adversaire, +2 à ses propres jets de protection	semi	475+8/pv
blaireau	P	18	4	1+2	3	1-2/1-2/1-3	aucune	aucun	semi-	20+2/pv
blaireau géant	M	16	4	3	3	1-3/1-3/1-6	aucune	aucune	semi-	35+3/pv
brochet géant	G	15	5	4	1	4-16	surprend sur 1-4	aucune	non-	85+4/pv
buffle	G	15	7	5	2	1-8/1-8	charge (3-18/1-4)	tête CA3	semi-	350+8/pv
bulette	G	12	-2/4/6	9	3	4-48/3-18/3-18	saut à 2,5m	aucune	animale	2.300+12/pv
calmar géant	G	9	7/3	12		1-6 (x8)/5-20	constriction (2-12)	tentacules, encre	non-	2.000+16/pv
catoblépas	G	13	7	6+2	1	1-6+étourdissement	regard=mort, étourdissement	aucune	semi-	700+8/pv
centaure	G	15	5(4)	4	2	1-6/1-6	armes humaines	aucune	faible-moyenne	85+4/pv
cerf	G	16	7	3	1 ou 2	2/8 ou 1-3/1-3	aucune	aucune	animale	35+3/pv
cerf géant	G	15	7	5	1 ou 2	4-16 ou 1-4/1-4	aucune	aucune	animale	90+5/pv
chacal	P	20	7	1/2	1	1-2	aucune	aucune	semi-	5+1/pv
chacal-garou	P(M)	15	4	4	1	2-8	regard soporifique affectant n'importe quel niveau qui échoue au jet de protection	touché uniquement par des armes en fer ou magiques	très	800+4pv
chameau sauvage	G	16	7	3	1	1-4	crachat	aucune	animale à semi-	35+3/pv
chasseur invisible	G	12	3	8	1	4-16	surprend sur 1-5	invisibilité (-2 au dé de toucher de l'adversaire)	haute	1.090+10/pv
cherche-oreilles	P	20	9	1pv	1	spéciaux	creuse dans l'oreille vers le cerveau	aucune	non-	aucune
cheval de mer	G	16/15	7	2-4	1	1-4 ou 2-5 ou 2-8	aucune	aucune	semi-	20+4/pv
chèvre géante	G	16	7	3+1	1	2-16	charge (+4 au toucher, 6-20 points de dégâts)	aucune	semi-	85+4/pv
chien de guerre	M	16	6	2+2	1	2-8	aucune	aucune	semi-	35+3/pv
chien esquiveur	M	15	5	4	1	1-6	attaque de dos 75%	téléportation limitée	moyenne	170+5/pv
chien sauvage	P	18	7	1+1	1	1-4	aucune	aucune	semi-	20+2/pv
chimère	G	12	6/5/2	9	6	1-3/1-3/1-4/1-4 2-8/3-12	souffle 3-24	aucune	semi-	1.000+12/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
cockatrice	P	15	6	5	1	1-3	toucher pétrifiant	aucune	animale	315+5/pv
couatl	M	12	5	9	2	1-3/2-8	poison, magie	devient éthéré	géniale	2.400+12/pv
crabe géant	G	16	3	3	2	2-8/2-8	aucune	aucune	non-	35+3/pv
crapaud des glaces	G	15	4	5	1	3-12	iradie le froid	aucune	moyenne	205+6/pv
crapaud géant	M	16	6	2+4	1	2-8	saut	aucune	animale	50+3/pv
crapaud venimeux	M	16	7	2	1	2-5	poison	aucune	animale	155+2/pv
criard	P-G	-	7	3	aucune	aucun	aucune	bruit	non-	5+1/pv
crocodile normal	G	16	5	3	2	2-8/1-12	aucune	aucune	animale	60+4/pv
crocodile géant	G	13	4	7	2	3-18/2-20	aucune	aucune	animale	400+8/pv
cube gélatineux	G	15	8	4	1	2-8	paralysie, surpris (1-3)	immunisé contre certaines attaques	non-	150+4/pv
castor géant	M	15	6	4	1	4-16	aucune	aucun	faible-moyenne	60+4/pv
dauphin	M	16	5	2+2	1	2-8	aucune	jets de protection comme un guerrier du 4ème niveau	très	65+3/pv
Démons–										
démogorgon	G	7	-8	200pv	3	1-6/1-6/spécial	absorption d'énergie, pourriture, hypnose, séduction, folie, magie, psi	touché uniquement par des armes +2 (ou mieux), résistance à la magie (95%)	supra-géniale	74.000 (a)
juiblex	G	7	-7	88pv	1	4-40	vomit du limon ocre, magie, PSI	touché uniquement par des armes +2 (ou mieux), résistance à la magie (65%)	géniale	47.280 (a)
manes	P	19	7	1	3	1-2/1-2/1-4	aucune	touché uniquement par des armes +1 (ou mieux), résistance aux sorts comme les morts-vivants	semi-	18+1/pv
Orcus	G	7(1/b)	6	120pv	2	2-8+ spécial avec la queue/main 1-4/ou poing 3-13/ou arme +8	poison (-4 sur le jet de protection), bâtonnet de mort, magie, psi	touché uniquement par des armes +3 (ou mieux), résistance à la magie (85%)	supra-géniale	639.000(a)
succube	M	13	0	6	2	1-3/1-3	absorption d'énergie, magie psi	touché uniquement par des armes magiques, résistance à la magie (70%)	exceptionnelle	2.100+6/pv
type I (*vrock*)	G	12	0	8	5	1-4/1-4/1-8/1-8/1-6	magie	résistance à la magie (50%)	faible	1.275+10/pv
type II (*hezrou*)	G	12	-2	9	3	1-3/1-3/4-16	magie, psi	résistance à la magie (55%)	faible	2.200+12/pv
type III (*glabrezu*)	G	10	-4	10	5	2-12/2-12/1-3/1-3/2-5	magie, psi	résistance à la magie (60%)	moyenne	2.400+14/pv
type IV (Bilwhr, Johud, Nalfesnee)	G	8(c)	-1	11	3	1-4/1-4/2-8	magie, psi	touché uniquement par des armes +2 (ou mieux), résistance à la magie (65%)	très	3.000+16/pv

(a) uniquement pour la destruction de la forme matérielle ; s'il est effectivement tué de façon permanente, multipliez les x.p. par 10

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
type V (Aishapra, Kevokuli, Marilith, Rehnaremme)	G	12	-7/-5	7+7	7	2-8+6 armes diverses	magie, psi	touché uniquement par des armes magiques, résistance à la magie (80%)	haute	3.000+12/pv
type VI (Alzoll, Balor, Errfu, Ndulu, Ter-soth, Wendonai)	G	12	-2	8+8	1	2-13	fouet & immolation (2-12/3-18 ou 4-24), magie, psi	touché uniquement par des armes magiques, résistance à la magie (75%)	haute	3.600+12/pv
Yeenoghu	G	7	-5	100pv	1	fléau d'armes = 3-18 + spécial	paralysie & confusion avec le fléau, magie, psi	touché uniquement par des armes magiques, résistance à la magie (80%), régénération 3pv/heure	exceptionnelle	54.500 (a)
dévoreur d'intellect	M	13	4	6+6	4	1-4 (x4)	dissimulation dans l'ombre, psi	immunité contre la plupart des armes et des formes de magie	très	1.510+8/pv
Diables–										
Asmodée	G	7	-7	199pv	1	4-14	bâguette, magie, psi	touché uniquement par des armes +3; résistance à la magie (90%)	supra-géniale	70.965 (a)
Baalzebul	G	7	-5	166pv	1	2-12+spécial	poison, magie, psi	touché uniquement par des armes +3, résistance à la magie (85%)	géniale	61.410(a)
barbelé	M	12	0	8	3	2-8/2-8/3-12	effroi, magie	jamais surpris, résistance à la magie (35%)	très	1.425+10/pv
cornu	G	13	-5	5+5	4 ou arme +1	1-4/1-4/2-5/1-3 ou 1-3	queue, sorts, psi, armes spéciales : fourche (2-12) ou fouet (1-4+étourdissement)	touché uniquement par des armes magiques, résistance à la magie (50%)	haute	1.320+6/pv
glaces	G	10	-4	11	4	1-4/1-4/2-8/3-12	arme, magie, psi	touché uniquement par des armes +2, régénération, résistance à la magie (55%)	haute	4.400+16/pv
Dispater	M	7	-2	144pv	1	4-24	bâguette, magie, psi	touché uniquement par des armes+2, résistance à la magie (80%)	géniale	48.040 (a)
erinyes	M	13	2	6+6	1	2-8	poison de souffrance, corde d'emmêlement, magie	résistance à la magie (30%)	moyenne	875+8/pv
geryon	G	7	-3	133pv	3	3-18/3-18/2-8	poison, corne d'invocatrion des minotaures (5-20), magie, psi	touché uniquement par des armes +2, résistance à la magie (75%)	exceptionnelle	47.975(a)
lémure	M	16	7	3	1	1-3	aucune	régénération, immunité aux sorts (*sommeil*, *charme*, etc)	semi-	65+3/pv
diable des profondeurs	G	9	-3	13	2	5-8/7-12	queue (2-8), magie, psi	touché uniquement par des armes +2, régénération, résistance à la magie (65%)	exceptionnelle	7.900+18/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
osseux	G	12	-1	9	1	3-12	ameçon osseux, queue (2-8+perte de 1-4 points de force), magie	résistance à la magie (40%)	très	2.800+12/pv
diablotin	P	16	2	2+2	1	1-4	poison, magie	touché uniquement par des armes magiques, régénération résistance à la magie (25%), immunité contre certaines formes de magie, jets de protection équivalents à une créature avec 7 dés de vie	moyenne	275+3/pv

(a) valable uniquement pour la destruction de la forme matérielle ; situé d'une manière permanente multipliez la valeur des x.p. par 10
(b) reflète les effets du +6 au toucher lorsque des armes sont utilisées.
(c) la valeur est ajustée avec le bonus de +2 au toucher

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
Dinosaures (a)—										
anatosaurus	G	9	5	12	1	1-4	aucune	aucune	non-	1.300+16/pv
ankylosaurus	G	12	0	9	1	3-18	aucune	aucune	non-	900+12/pv
antrodemus	G	8	5	15	3	1-4/1-4/6-24	aucune	aucune	non-	2.400+20/pv
apatosaurus	G	7	5	30	1	3-18	écrasement (4-40)	aucune	non-	5.000+35/pv
archelon aschyras	G	13	3	7	1	3-12	aucune	aucune	non-	225+8/pv
baluchithérium	G	8	5	14	2	5-20/5-20	aucune	aucune	semi-	4.200+18/pv
brachiosaurus	G	7	5	36	1	5-20	écrasement (8-80)	aucune	non-	5.000+35/pv
camarasaurus	G	7	6	20	1	3-12	écrasement (3-30)	aucune	non-	4.000+30/pv
cératosaurus	G	12	5	8	3	1-6/1-6/4-16	aucune	aucune	Non-	600+12/pv
cétiosaurus	G	7	6	24	1	3-18	écrasement (4-40)	aucune	non-	5.000+35/pv
dinichtys	G	10	7	10	1	5-20	avalement	aucune	non-	1.500+14/pv
diplodocus	G	7	6	24	1	3-18	écrasement (3-30)	aucune	non-	5.000+35/pv
élasmosaurus	G	8	7	15	1	4-24	aucune	aucune	non-	2.400+20/pv
gorgosaurus	G	9	5	13	3	1-3/1-3/7-28	aucune	aucune	non-	1.800+18/pv
iguanodon	G	13	4	6	3	1-3/1-3/2-8	aucune	aucune	non-	150+6/pv
lambéosaurus	G	9	6	12	1	2-12	aucune	aucune	non-	1.300+16/pv
mégalosaurus	G	9	5	12	1	3-18	aucune	aûcune	non-	1.300+16/pv
monoclonius	G	12	3/4	8	1	2-16	charge/piétinement (2-16)	aucune	non-	550+8/pv
mosasaurus	G	9	7	12	1	4-32	aucune	aucune	non-	1.300+18/pv
paleoscincus	G	12	-3	9	1	2-12	aucune	le mordre inflige 3-12 points de dégâts à l'assaillant	non-	1.300+12/pv
pentacératops	G	9	2/6	12	3	1-6/1-10/1-10	charge/piétinement (2-20)	aucune	non-	1.300+18/pv
platéosaurus	G	12	5	8	aucune	aucune	aucune	aucune	non-	375+10/pv
plésiosaurus	G	7	7	20	1	5-20	nageoires dans l'eau (2-12/2-12)	aucune	non-	4.000+30/pv
ptéranodon	G	16	7	3+3	1	2-8	aucune	aucune	non-	85+4/pv
stégosaurus	G	7	2/5	18	1	5-20	aucune	aucune	non-	3.000+25/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
styracosaurus	G	10	2/4	10	1	2-16	charge/piétinement (2-16)	sa morsure inflige de 1-6 à à 3-18 pv	non-	1.950+14/pv
tératosaurus	G	10	5	10	3	1-3/1-3/3-18	aucune	aucune	non-	900+14/pv
tricératops	G	7	2/6	16	3	1-8/1-12/1-12	charge-piétinement (2-24)	aucune	non-	4.000+20/pv
tyrannosaurus rex	G	7	5	18	3	1-6/1-6/5-40	avalement	aucune	non-	6.550+25/pv

(a) le piétinement des dinosaures tue les créatures plus petites ; les bêtes aquatiques font chavirer les esquifs pour attraper leur proie.

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
djinn	G	13	4	7+3	1	2-16	tourbillon, magie	aucune	moyenne-haute	725+5/pv
doppleganger	M	15	5	4	1	1-12	apparence transformable, surprise	ESP, immunisé aux sorts de *sommeil* et de *charmes*, jets de protection comme un guerrier du 10ème niveau	très	330+4/pv
Dragons–										
airain	G	13-12	2	6-8	3	1-4/1-4/4-16	souffle, magie	aucune	haute	**
argent	G	12-10	-1	9-11	3	1-6/1-6/5-30	souffle, magie	aucune	excep-tionnelle	**
blanc	G	15/13	3	5-7	3	1-4/1-4/2-16	souffle, magie	aucune	moyenne faible	**
bleu	G	12/10	2	8-10	3	1-6/1-6/3-24	souffle, magie	aucune	très	**
bronze	G	12/10	0	8-10	3	1-6/1-6/4-24	souffle, magie	aucune	excep-tionnelle	**
chromatique	G	7	0	128pv	6	2-16/3-18/2-20 3-24/3-30/1-6	dard empoisonné, souffle magie	aucune	géniale	63.580(a)
cuivre	G	13/12	1	7-9	3	1-4/1-4/5-20	souffle, magie	aucune	haute	**
noir	G	13/12	3	6-8	3	1-4/1-4/3-18	souffle, magie	aucune	moyenne	**
or	G	10/9	-2	10-12	3	1-8/1-8/3-36	souffle, magie	aucune	géniale	**
platine	G	7	-3	168pv	3	2-12/2-12/6-48	souffle, magie	aucune	géniale	58.080(a)
rouge	G	12/10	-1	9-11	3	1-8/1-8/3-30	souffle, magie	aucune	excep-tionnelle	**
dragon tortue	G	9/8	0	12-14	3	2-12/2-12/4-32	souffle, chavirement	aucune	très	7.300+18/pv
vert	G	13/12	2	7-9	3	1-6/1-6/2-20	souffle, magie	aucune	moyenne-très	**
dragonne	G	12	6/2	9	3	1-8/1-8/3-18	rugissement	aucune	faible	1.400+14/pv

(a) uniquement pour la destruction de la forme du plan matériel ; multipliez la valeur par 10 s'il est tué de façon permanente

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
dryade	M	16	9	2	1	(dague)	charme-personne	magie	haute	105+3/jpv
écrevisse géante	G	15	4	4+4	2	2-12/1-12	aucune	aucune	non-	90+5/pv
effrit	G	10	2	10	1	3-24	magie	résistance aux dégâts du feu	très	1.950+14/pv

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
élemental–										
air	G	12/9/7	2	8/12/16	1	2-20	tourbillon	touché uniquement par des armes +2	faible	2.850+15/pv
eau	G	12/9/7	2	8/12/16	1	5-30	aucune	touché uniquement par des armes +2	faible	2.850+15/pv
feu	G	12/9/7	2	8/12/16	1	3-24	brûle les matières inflammables	touché uniquement par des armes +2	faible	2.850+15/pv
terre	G	12/9/7	2	8/12/16	1	4-32	aucune	touché uniquement par des armes +2	faible	2.850+15/pv
Eléphant -										
afrique	G	10	6	11	5	2-16(x2)/2-12x3	aucune	aucune	semi-	2.125+16/pv
asie	G	10	6	10	5	2-12(x5)	aucune	aucune	semi-	1.500+14/pv
esprit des eaux	G	16	6	3+3	aucune	aucun	attire ses adversaires sous l'eau, prend le contrôle des élémentals d'eau	immunité générale contre les armes et la magie	très	370+4/pv
esprit follet	P	19	6	1	1	selon l'arme	flèches de sommeil	invisibilité, sinon indétectable à 75%	très	80+1/pv
esprit hurleur	M	13	0	7	1	1-8	cri de mort, effroi	touché uniquement par des armes magiques, immunité contre certains sorts, résistance à la magie (50%)	exceptionnelle	2.450+10/pv
ettin	G	10	3	10	2	2-16/3-18	aucune	surpris uniquement sur un 1	faible	1.950+14/pv
fantôme	M	10	0(8)	10	1	spéciaux	vieillit de 10 ans et panique vieillit de 10-40 ans au toucher, *métempsycose*	éthéré contre les armes et les sorts	haute	4.050+14/pv
farfadet	P	-	8	2-5pv	aucune	aucune	magie	jamais surpris	exceptionnelle	80+1/pv
feu follet	P	12	-8	9	1	2-16	aucune	invisibilité, immunité générale contre les sorts	exceptionnelle	1.200+12/pv
flagelleur mental	M	12	5	8+4	4	2pv chaque	explosion psi, psi, contact des tentacules provoque la mort en 1-4 rounds	aucune	géniale	1.800+12/pv
fongus violet	P-M	16	7	3	1-4	spéciaux	poison pourrisant	aucune	non-	135+4/pv
fourmi géante	P	16	3	2(3)	1(3)	1-6(2-8/3-12)	(dard)	aucune	animale	20+2/pv (40+3/pv)
gargouille(d)	M	15	5	4+4	4	1-3/1-3/1-6/1-4	aucune	touchée uniquement par des armes magiques	faible	165+5/pv
Géant–										
nuages	G	9	2	12+2-7	1	6-36	jet de rochers (2-24)	surpris uniquement sur un 1	moyenne très	4.250+16/pv
collines	G	12	4	8+1-2	1	2-16	jet de rochers (2-16)	aucune	faible	1.400+12/pv
feu	G	10/9	3	11+2-5	1	5-30	jet de rochers (2-20)	immunisé contre le feu	moyenne	2.700+16/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
froid	G	10	4	10+1-4	1	4-24	jet de rochers (2-20)	immunisé contre le froid	moyenne faible	2.250+14/pv
pierres	G	12	0	9+1-3	1	3-18	jet de rochers (3-30)	camouflage	moyenne	1.800+14/pv
tempêtes	G	8/7	1	15+2-7	1	7-42	magie (également jet de rochers : 3-36 pv)	immunisé contre l'électricité	excep-tionnelle	5.850+20/pv
gelée ocre	M	13	8	6	1	3-12	aucune	immunisé contre l'électricité	non-	150+6/pv
génie des eaux	P	20	7	1/2	1	selon l'arme	charme	résistance à la magie (25%)	très	32+1/pv
ghast	M	15	4	4	3	1-4/1-4/1-8	nausée, paralysie	immunisé contre les sorts de *sommeil* et de *charmes*	très	190+4/pv
glouton	P	16	5	3	3	1-4/1-4/2-5	odeur, intelligence exceptionnelle au combat	aucune	semi-	125+3/pv
géant	M	15	4	4+4	3	2-5/2-5/2-8		aucune	semi-	205+5/pv
gnoll	G	16(15)	5(+)***	2(+)***	1	2-8 ou selon l'arme	aucune	aucune	faible-moyenne	28+2/pv
gobelin	P	20(18/16)***	6(+)***	1-1	1	1-6 ou selon l'arme	aucune (projectiles)	aucune	moyenne	10+1/pv
goblour	G	16	5	3+1	1	2-8 ou selon l'arme	surprend sur 1-3	aucune	faible-moyenne	135+4/pv
Golem—										
argile	G	10	7	50pv	1	3-30	rapidité	immunité contre les armes tranchantes et presque toute la magie	non-	3.600
chair	G	12	9	40pv	2	2-16/2-16	aucune	touché uniquement par des armes magiques, immunité contre la plupart des sorts	semi-	2.380
fer	G	7	3	80pv	1	4-40	gaz empoisonné	touché uniquement par des armes +3, immunité contre la plupart des sorts	non-	14.550
pierre	G	9	5	60pv	1	3-24	sort de *ralentissement*	touché uniquement par des armes +2, immunité contre la plupart des sorts	non-	8.950
gorgone	G	12	2	8	1	2-12	souffle	aucune	animale	1.750+10/pv
gorille	M	15	6	4+1	3	1-3/1-3/1-6	écartellement (1-6)	aucune	faible	130+5/pv
gorille carnivore	G	15	6	5	3	1-4/1-4/1-8	écartellement (1-8)	surpris uniquement sur un 1	faible+	170+5/pv
goule	M	16	6	2	3	1-3/1-3/1-6	paralysie	immunisée contre les sorts sorts de *sommeil* et de *charme*	faible	65+2/pv

(d) Y compris la variété marine

** Il est impossible d'indiquer une valeur fixe en raison du nombre de variables *** Pour les gardes et les leaders

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelligence	Valeur en X.P.
Grenouille–										
géante	P-G	19/16	7	1-3	1	1-3, 1-6 ou 2-8	surprise (1-4), saut, langue	aucune	non-	45+3/pv
tueuse	P	16	8	1+4	3	1-2/1-2/2-5	surprise (1-4), saut	aucune	non-	36+2/pv
venimeuse	P	19	8	1	1	1	poison	aucune	non-	35+1/pv
griffon	G	13	3	7	3	1-4/1-4/2-16	aucune	aucune	semi-	375+10/pv
guêpe géant	M	15	4	4	2	2-8/1-4	poison	aucune	non-	320+4/pv
harpie	M	16	7	3	3	1-3/1-3/1-6	chant et charme	aucune	faible	145+3/pv
hibou géant	M	15	6	4	3	2-8/2-6/2-5	surprend sur 1-5	aucune	très	150+4/pv
hippocampe	M	15	5	4	1	1-4	aucune	aucune	moyenne	60+4/pv
hippogriffe	G	16	5	3+3	3	1-6/1-6/1-10	aucune	aucune	semi-	60+4/pv
hippopotame	G	12	6	8	1	2-12 ou 3-18	fait chavirer les navires	aucune	animal	375+6/pv
hobgobelin (d)	M	18(16/15)***	5(+)***	1+1	1	1-8 ou selon l'arme	aucune (projectiles)	moyenne	20+2/pv	
homme-lézard	M	16	5(4)	2+1	3	1-2/1-2/1-8 ou ou selon l'arme	(projectiles)	aucune	faible-moyenne	35 (50) + 3/pv
homme-poisson	M	18	7	1+1	1	selon l'arme	aucune	aucune	moyenne-très	20+2/pv
hommes	M	**	**	**	**	**	**	**	**	**

*** Pour les gardes et les chefs / (d) Y compris la variété aquatique

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelligence	Valeur en X.P.
hydre -	G	voir plus bas	5	voir plus bas	voir plus bas	voir plus bas	1-4 attaques sur le même adversaire	toutes les têtes doivent être abattues pour tuer l'hydre	semi-	voir plus bas
5 têtes		15		5	5	1-6				165+5/pv
6 têtes		13		6	6	1-6				250+6/pv
7 têtes		13		7	7	1-8				400+8/pv
8 têtes		12		8	8	1-8				650+10/pv
9 têtes		12		9	9	1-8				1.000+12/pv
10 têtes		10		10	10	1-8				1.500+14/pv
11 têtes		10		11	11	1-10				2.150+16/pv
12 têtes		9		12	12	1-10				2.850+16/pv
13 têtes		9		13	13	1-10				3.000+18/pv
14 têtes		8		14	14	1-12				3.950+18/pv
15 têtes		8		15	15	1-12				4.000+20/pv
16 têtes		7		16	16	2-12				5.250+20/pv

hydre de lerne : comme précédemment, selon le nombre de têtes

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
hydre (pyro) : comme précédemment, plus les modifications suivantes :										
5 têtes		15		5	5	1-6	1-4 attaques sur le même adversaire, souffle (1-8/tête sauf les monstres à 11 et 12 dés de vie qui bénéficient de 1-10/tête)	toutes les têtes doivent être abattues pour tuer l'hydre		+500
6 têtes		13		6	6	1-6				+700
7 têtes		13		7	7	1-8				+825
8 têtes		12		8	8	1-8				+1.200
9 têtes		12		9	9	1-8				+1.600
10 têtes		10		10	10	1-8				+1.800
11 têtes		10		11	11	1-10				+2.550
12 têtes		9		12	12	1-10				+3.400
hyène	M	16	7	3	1	2-8	aucune	aucune	animale	35+3/pv
hyène géante	G	15	7	5	1	3-12	aucune	aucune	semi-	90+5/pv
ixitxachitl	M	18(e)	6	1+1(+)	1	3-12	utilise des sorts de clerc	aucune	moyenne haute	28+2/pv (e)
vampire	M	16(2)	6	2+2(+)	1	3-12	prend son énergie dans le sang, magie	régénération (3/round)	moyenne haute	290+3/pv
jaguar	G	15	6	4+1	3	1-3/1-3/1-8	griffes des pattes arrière (2-5/2-5)	uniquement surpris sur un 1	semi-	205+5/pv
ki-rin	G	9	-5	12	3	2-8/2-8/3-18	magie, psi	résistance à la magie (90%)	supra-géniale	8.500+16/pv
kobold	P	20	7(6)	1/2	1	1-4(1-6) ou selon l'arme	aucune	aucune	moyenne-faible	5+1/pv
lamie	M	12	3	9	1	1-4	toucher absorbant 1 point de sagesse, magie	aucune	haute	1.700+12/pv
lammasu	G	12	6	7+7	2	1-6/1-6	magie	protection contre le mal	géniale	850+10/pv
lamproie normale	P	18	7	1+2	1	1-2	absorption de sang	aucune	non-	28+2/pv
lamproie géante	M	15	6	5	1	1-6	absorption de sang	aucune	non-	165+5/pv
larve	M	19	7	1	1	2-5	aucune	aucune	faible	10+1/pv
léopard	M	16	6	3+2	3	1-3/1-3/1-6	griffes des pattes arrière (1-4/1-4)	uniquement surpris sur un 1	semi-	150+4/pv
leucrotta	G	13	4	6+1	1	3-18	imitation des voix	pattes arrières (1-6/1-6)	moyenne	475+8/pv
Lézard—										
cornu	G	12	5	8	3	2-12/2-12/3-18	surprend sur1-4, mord et refuse de lâcher sur un 20	aucune	non-	875+10/pv
feu	G	10	3	10	3	1-8/1-8/2-16	souffle de feu	immunisé contre le feu	animale	1.350+14/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
géant	G	16	5	3+1	1	1-8	un 20 indique doubles dégâts (2-16)	aucune	non-	125+4/pv
souterrain	G	13	5	6	1	2-12	capable de se déplacer sur les murs et les plafonds, un 20 inflige doubles dégâts	aucune	non-	350+6/pv
liche	M	10	0	11+	1	1-10 + spécial	paralysie, effroi, magie, (psi)	touché uniquement par des armes magiques, immunité contre certaines formes de magie	supra-géniale	10.500+16/pv
licorne	G	15	2	4+4	3	1-6/1-6/1-12	charge (2-24), surprend sur 1-5	immunité contre poison, sent des ennemis jusqu'à 24'', téléportation, jets de protection comme un magicien du 11ème niveau	moyenne	400+5/pv
limace géante	G	9	8	12	1	1-12	jet d'acide	immunisée contre les armes contondantes	non-	2.000+16/pv
limon vert	P	16	9	2	aucune	aucun	infection cutanée, propriétés corrosives	immunité contre la plupart des armes et des sorts	non-	610+2/pv
lion	G	15	5/6	5+2	3	1-4/1-4/1-10	griffes des pattes arrière (2-7/2-7)	uniquement surpris sur un 1	semi-	300+6/pv
montagnes	M	16	6	3+1	3	1-3/1-3/1-6	griffes des pattes arrière (1-4/1-4)	uniquement surpris sur un 1	semi-	110+4/pv
lion de mer	G	13	5/3	6	3	1-6/1-6/2-12	aucune	aucune	semi-	150+6/pv
tacheté	G	13	5/6	6+2	3	1-4/1-4/1-12	griffes des pattes arrière (2-8/2-8)	uniquement surpris sur un 1	semi-	300+6/pv
locathah	M	****	6	2	1	selon l'arme	aucune	aucune	très	20+2/pv
loup	P	16	7	2+2	1	2-5	(hurlement)	aucune	semi-	35+3/pv
géant	M	16	6	3+3	1	2-8	(hurlement)	aucune	semi-	60+4/pv
des glaces	G	15	5	5	1	2-8	souffle froid	immunisé contre le froid	moyenne	245+5/pv
worg	G	15	6	4+4	1	2-8	aucune	aucune	faible	90+5/pv
loutre géante	G	15	5	5	1	3-18	aucune	aucune	semi-	90+5/pv
lutin	P	20	3	1/2	1	1-3	magie	jets de protection, aucune surprise	haute	65+1/pv
Lycanthrope -										
loup-garou	M	15	5	4+3	1	2-8	surprend sur 1-3	touché uniquement par des armes en argent ou magiques	moyenne	205+5/pv
ours-garou	G	13	2	7+3	3	1-3/1-3/1-8	étouffement (2-16)	touché uniquement par des armes en argent ou magiques	excep-tionnelle	835+10/pv

Monstre	Taille	une C.A. O	d'armure	de vie	d'attaques	attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelligence	Valeur en en X.P.
rat-garou	P-M	16	6	3+1	1	1-8 (épée)	surprend sur 1-4	touché uniquement par des armes en argent ou magiques	très	150+4/pv
sanglier-garou	G	15	4	5+2	1	2-12	aucune	touché uniquement par des armes en argent ou magiques	moyenne	275+6/pv
tigre-garou	G	13	3	6+2	3	1-4/1-4/1-12	griffes des pattes arrière (2-5/2-5)	touché uniquement par des armes en argent ou magiques	moyenne	525+8/pv
lynx géant	M	16	6	2+2	3	1-2/1-2/1-4	griffes des pattes arrière (1-3/1-3), surprend sur 1-5	dissimulation (90%), détection des pièges (75%)	très	120+3/pv
maître des vents	G	13	7	6+3	1	3-18	aucune	télépathie, voyage éthéré, immunité limitée contre les sorts, magie	très	575+8/pv
mammouth	G	9	5	13	5	3-18/3-18/2-16/2-12/2-12	aucune	aucune	semi-	3.000+18/pv
mange-pensées	P	-	9	3	aucune	aucun	dévore l'énergie mentale	éthéré	non-	255+3/pv
manticore	G	13	4	6+3	3	1-3/1-3/1-8	épines	aucune	faible	525+8/pv
mastodonte	G	9	6	12	5	2-16/2-16/2-12/2-12/2-12	aucune	aucune	semi-	2.000+16/pv
méduse	M	13	5	6	1	1-4	regard pétrifiant, chevelure venimeuse de vipères aspic	aucune	très	725+8/pv
mégacéros	G	15	7	4	1(2)	2-12(2-12)	aucune	aucune	animale	60+4/pv
mille-pattes géant	P	20	9	1/4	1	aucun	poison	aucune	non-	30+1/pv
mimique	G	13/12/10	7	7-10	1	3-12	glue, surprise	camouflage	semi- à moyenne	1.300+12/pv 1.000+10/pv
minotaure	G	13	6	6+3	2	2-8 ou 1-4/selon armes	aucune	uniquement surpris sur un 1	faible	400+8/pv
moisissure	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
molosse satanique	M	15/13	4	4-7	1	1-10	souffle (1pv/dé), surprend sur 1-4	uniquement surpris sur un 1 voit l'invisible (50%)	faible	250+8/pv
momie	M	13	3	6+3	1	1-12	effroi, paralysie, maladie	touchée uniquement par des armes magiques (ou le feu, l'eau bénite) avec des dégâts réduits, immunité contre certaines formes de magie	faible	1.150+8/pv
monstre rouilleur	M	15	2	5	aucune	aucune	détruit les métal	tout contact avec le monstre détruit le métal	animale	185+4/pv
monstre su	M	13	6	5+5	5	1-4(x4)/2-8	psi	aucune	moyenne	225+6/pv
morkoth	M	13	3	7	1	1-10	hypnose, charme	réflection des sorts	exceptionnelle	1.050+8/pv
naga—										
aquatique	M	13/12	5	7-8	1	1-4	poison, magie	aucune	très	1.325+10/pv
esprit	G	12/10	4	9-10	1	1-3	morsure venimeuse, magie, regard charmeur	aucune	haute	2.700+14/pv

** Il est impossible d'indiquer une valeur fixe en raison du nombre de varaibles.
**** Monstre non qualifiable.

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
gardien	G	10/9	3	11-12	2	1-6/2-8	morsure venimeuse, crache du poison, magie	aucune	excep-	3.550+16/pv
nécrophage	M	15	5	4+3	1	1-4	absorption d'énergie	touché uniquement par des armes en argent ou magiques immunité limitée contre les attaques magiques/poison/ paralysie/sommeil/charme	moyenne	540+5/pv
neo-otyugh	G	12/10/9	0	9-12	3	2-12/2-12/1-3	maladie	jamais surpris	moyenne très	1.500+15/pv
nymphe	M	-	9	3	aucune	aucun	sa vue rend aveugle/tue magie	résistance à la magie (50%)	excep-tionnelle	350+3/pv
œil flottant	P	20	9	1/2	aucune	aucune	hypnotisme	aucune	non-	30+1/pv
œil des profondeurs	G	10/9	5	10-12	3	2-8/2-8/1-6	étourdissement, magie	aucune	très	3.700+10/pv
ogre	G	15	5	4+1	1	1-10 ou selon l'arme	aucune	aucune	faible	90+5/pv
chef	G	13	3	34-37pv	1	4-14 ou selon l'arme	aucune	aucune	moyenne	225+8/pv
leader	G	13	4	30-33pv	1	2-12 ou selon l'arme	aucune	aucune	faible-moyenne	225+8/pv
ogre mage	G	15	4	5+2	1	1-2	magie et sorts	régénération	moyenne à excep	900+6/pv
chef	G	12	4	5+2+2des	1	3-14	magie et sorts	régénération	moyenne à excep	1.300+10/pv
oiseau coureur	M	19/16	7	1-3	1 ou 1	1-4 ou 2-8	aucune	aucune	animale	**
ombre	M	16	7	3+3	1	2-5	absorbe la force	touchée uniquement par des armes magiques, à 90% indétectable	faible	255+4/pv
ombre des roches	G	12	2	8+8	3	3-12/3-12/2-10	regard provoquant la confusion	aucune	moyenne	1.300+12/pv

** Il est impossible d'indiquer une valeur fixe en raison du nombre de variables.

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
orc	G	19	6	1	1	1-6 ou selon l'arme	aucune	aucune	faible-moyenne	10+1/pv
garde du corps ou chef	M	16	4	13-15pv	1	2-8 ou selon l'arme	aucune	aucune	haute-moyenne	20+2/pv
garde ou leader	M	16	4	11pv	1	2-7 ou selon l'arme	aucune	aucune	moyenne	20+2/pv
orphie géante	G	12	3	8	1	5-20	avalement	aucune	non-	550+10
otyugh	M-G	13/12	3	6-8	3	1-8/1-8/2-5	maladie moyenne	jamais surpris	faible-	700+8/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts par attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
ours brun	G	15	6	5+5	3	1-6/1-6/1-8	étouffement (2-12)	aucune	semi-	300+6/pv
ours des cavernes	G	13	6	6+6	3	1-8/1-8/1-12	étouffement (2-16)	aucune	semi-	475+8/pv
ours-hibou	G	15	5	5+2	3	1-6/1-6/2-12	étouffement (2-16) sur un tirage de toucher de 18 ou plus	aucune	faible	225+8/pv
ours noir	M	16	7	3+3	3	1-3/1-3/1-6	étouffement (2-8)	aucune	semi-	85+4/pv
palefroi de la nuit	G	13	4	6+6	3	2-8/4-10/4-10	aucune	nuage de fumée (-2 au dé de toucher de l'adversaire -2 aux dégâts)	haute	600+8/pv
parasite cérébral	P	-	-	-	-	-	s'attaque aux psi	tué uniquement par la *guérison des maladies*	non-	aucune
pégase	G	15	6	4	1	1-8/1-8/1-3	aucune	aucune	moyenne	60+4/pv
Perceur–										
énorme	M	15	3	4	1	4-24	ils ont tous 95% de chances d'attaquer par surprise	aucune	non-	60+4/pv
gros	P	16	3	3	1	3-18		aucune	non-	35/3/pv
moyen	P	16	3	2	1	2-12		aucune	non-	20+2/pv
petit	P	19	3	1	1	1-6		aucune	non-	10+1/pv
péryton	M	15	7	4	1	4-16	aucune	touché uniquement par des armes magiques	moyenne	150+4/pv
physalie	P-G	19/16/15	9	1-4	1	1-10	paralysie	transparente (indétectable à 90%)	non-	185+4/pv
pieuvre	G	12	7	8	7	1-4(x6)/2-12	constriction	aucune	animale	550+10/pv
pixie	P	20	5	1/2	1	selon l'arme	flèches spéciales, sorts, magie	résistance à la magie (25%) invisibilité (-4 au dés de toucher des adversaires)	exceptionnelle	105+1/pv
porc-épic géant	G	13	5	6	1	2-8	lance des piques (1-8 pour 1-4 points de dégâts chacune)	piques (1-4 points de dégâts par attaque en mêlée)	animale	350+5/pv
pseudo-dragon	P	16	2	2	1	1-3	dard empoisonné (+4 au toucher) voit l'invisible	pouvoir de caméléon, résistance à la magie (35%)	moyenne	200+2/pv
pudding noir	P-G	10	6	10	1	3-24	dissout bois & métal	coups, froid, électricité innefficaces	non-	1.350+14/pv
putois géant	M	15	7	5	1	1-6	odeur	odeur	animale	165+5/pv
quasit	P	16	2	3	3	1-2/1-2/1-4	poison provoquant la perte d'un point de dextérité par attaque, sorts	régénération, magie et immunité contre certains sorts, jets de protection comme un monstre à 7 dés de vie de résistance à la magie (25%), touché uniquement par des armes magiques	faible	325+3/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en X.P.
Raie—										
bouclée	G	15	7	4	1-12	1-4 chaque	poison, dissimulation	aucune	non-	410+4/pv
manta	G	12/10	6	8-11	1 & 1	3-12/2-20	avalement, paralysie	aucune	non-	1.200+16/pv
pastenague	P	19	7	1	1	1-3	poison	aucune	non-	90+1/pv
rakshasa	M	13	-4	7	3	1-3/1-3/2-5	illusion, sorts	touché uniquement par des armes magiques, insensible aux sorts en dessous du 8ème niveau	très	935+8/pv
rat géant	P	20	7	1/2	1	1-3	maladie	aucune	semi-	7+1/pv
remorhaz	G	**	2/4/0	7-14	1	6-36	avalement	la chaleur qui se dégage de son dos fait fondre les armes non-magiques	animale	1.700+16/pv
** Il est impossible d'indiquer une valeur précise en raison du nombre de variables										
reptile de roche	G	10/9	0	10-12	1	5-20	6 tentacules empoisonnées causant la faiblesse	résistance à la magie (80%) camouflage	exceptionnelle	2.750+16/pv
requin	M-G	**	6	3-8	1	2-5 ou 2-8 ou 3-12	aucune	aucune	non-	**
géant	G	**	5	10-15	1	4-16 ou 5-20 ou 6-24	avalement	aucune	non-	**
rhinocéros	G	12	6	6-9	1	2-8 ou 2-12	charge (4-16 ou 4-24)	aucune	animale	900+12/pv
à fourrure	G	10	5	10	1	2-12	charge (4-24)	aucune	animale	1.350+15/pv
rock	G	7	4	18	2 ou 1	3-18/3-18 ou 4-24	aucune	aucune	animal	5.000+25/pv
rode-dessus	G	10	6	10	1	1-6	surprend sur 1-4, étouffe sa proie en 2-5 rounds	aucune	non-	1.500+14/pv
sahuagin	M(G)	16	5	2+2	1 ou 3 ou 5	selon l'arme ou 1-2/1-2/1-4/1-4/1-4	possibilité d'utilisation de sorts, armes	acuité visuelle et auditive	haute	35+3/pv
baron/noble	G	13	3	6+6					exceptionnelle	350+8/pv
chef	G	15	4	4+4					très	130+5/pv
clerc	M-G	16	5	2-6					très	**
garde/lieutenant	G	16	5	3+3					très	85+4/pv
mutant	G	16	4	2+4	2 ou 5 ou 7	selon l'arme ou 1-2 (x4)/1-4/1-4/1-4			haute	50+3/pv
prince	G	12	3	8+8					géniale	600+12/pv
roi	G	10	1	10+10		triples dégâts			géniale	1.350+14/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
salamandre	M	12	5/3	7+7	2	arme/2-12, constric./2-12	chaleur (1-6)	touchée uniquement par des armes magiques, immunité contre la chaleur et certains sorts	haute	825+10/pv
sanglier géant	G	13	6	7	1	3-18	aucune	aucune	animale	225+8/pv
phacochère	M	17	7	3	2	2-8/2-8	aucune	aucune	animale	35+3/pv
sanglier sauvage	M	16	7	3+3	1	3-12	aucune	aucune	semi-	85+4/pv
sangsue géante	P-M	19/16/15	9	1-4	1	1-4	absorption de sang,	aucune anesthésique, maladie	non-	160+4/pv
satyre	M	15	5	5	1	2-8	armes magiques, flûtes magiques	uniquement surpris sur un 1, indétectable à 90%, résis-résistance à la magie (50%)	très	280+5/pv (+300 si flûtiste)
cerf-volant	G	13	3	7	3	4-16/1-10/1-10	aucune	aucune	non-	400+8/pv
aquatique	G	15	3	4	1	3-18	aucune	aucune	non-	85+4/pv
scarabée géant feu	P	18	4	1+2	1	2-8	aucune	aucune	non-	20+2/pv
rhinocéros	G	9	2	12	2	3-18/2-16	aucune	aucune	non-	2.150+16/pv
bombardier	M	16	4	2+2	1	2-12	nuage d'acide	nuage enflammé	non-	105+3/pv
scolyte	G	15	3	5	1	5-20	aucune	aucune	animale	90+5/pv
scorpion géant	M	13	3	5+5	3	1-10/1-10/1-4	dard empoisonné	aucune	non-	650+6/pv
Serpent géant—										
constricteur	G	13	5	6+1	2	1-4/2-8	constriction persistente	aucune	animale	225+8/pv
cracheur	M	15	5	4+2	1	1-3	poison & jet de poison	aucune	animale	390+5/pv
à deux têtes	M	13	3	6	2	1-3/1-3	poison	immunisé contre le froid	animal	475+6/pv
venimeux	G	15	5	4+2	1	1-3	poison (3-18 même si le jet est réussi)	aucune	animale	390+5/pv
serviteur aérien	G	7	3	16	1	8-32	surprise sur 1-4	arme magique pour toucher	semi-	5.250+20/pv
shedu	G	10	4	9+9	2	1-6/1-6	psi	éthéré, résistance à la magie (25%)	excep-tionnelle	1.950+14/pv
silvanien	G		0	7-12	2		contrôle 1 ou 2 arbres	jamais surpris	très	
arbuste		13/12		7-8		2-16/2-16				1.200+10/pv
adulte		12/10		9-10		3-18/3-18				1.950+14/pv
ancien		10/9		11-12		4-24/4-24				2.850+16/pv
sorcière des profondeurs	M	16	7	3	1	dague	regard de mort, faiblesse	résistance à la magie (50%)	moyenne	600+3/pv
sorcière des ténèbres	M	12	9	8	1	2-12	sommeil magique, magie	touchée uniquement par des armes en argent ou +3, immunisée contre certaines formes de magie	excep-tionnelle	1.750+10/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
spectateur	G	10/9/8/7	0/2/7	45-75pv	1	2-8	magie	anti-magie	excep-tionnelle	12.900+20/pv
spectre	M	13	2	7+3	1	1-8	absorption d'énergie (2 niveaux)	touché uniquement par des armes magiques, résistance partielle à la magie et aux sorts	haute	1.650+10/pv
Sphinx–										
andro-	G	9	-2	12	2	2-12/2-12	sorts, rugissement	aucune	excep-tionnelle	2.850+16/pv
crio-	G	10	0	10	3	2-8/2-8/3-18	aucune	aucune	moyenne	1.350+14/pv
gyno-	G	12	-1	8	2	2-8/2-8	sorts	aucune	géniale	1.550+10/pv
hieraco-	G	12	1	9	3	2-8/2-8/1-10	aucune	aucune	faible	600+12/pv
spore gazeuse	G	20	9	1pv	1	spéciaux	toucher = contamination	explosion (6-36)	non-	33
squelette	M	19	7	1	1	1-6	aucune	les armes tranchantes n'infligent que la moitié des dégâts	non-	14+1/pv
stirge	P	18	8	1+1	1	1-3	attaque comme un monstre à 4 dés de vie, absorption du sang (1-4)	aucune	animale	36+2/pv
sylphe	M	-	9	3	aucune	aucun	sorts, magie	invisibilité, résistance à la magie (50%)	excep-tionnelle	325+3/pv
taupe psi	P	-	9	1pv	aucune	aucune	psi	aucune	animale	31
taureau	G	15	7	4	2	1-6/1-6	charge (3-12+1-4)	aucune	semi-	85+4/pv
tertre errant	G	12/10	0	8-11	2	2-16/2-16	suffocation	immunité partielle contre la magie et les sorts	faible	1.800+10/pv
tigre	G	13	6	5+5	3	2-5/2-5/1-10	greffes des pattes arrière (2-8/2-8)	surpris uniquement sur un 1	semi-	225+6/pv
dents de sabre	G	11	6	7+2	3	2-5/2-5/2-12	griffes des pattes arrière (2-8/2-8)	surpris uniquement sur un 1	animale	550+10/pv
tique géante	P	16/15	3	2-4	1	1-4	absorption du sang (1-6), maladie	aucune	non-	105+2/pv
titan	G	7	2 à -3	17-22	1		sorts, psi	invisibilité, voyage éthéré	géniale à supra-géniale	7.000+25/pv
mineur			2	17		7-42				7.000+25/pv
mineur			1	18		7-42				7.000+25/pv
majeur			0	19		7-42				9.000+30/pv
majeur			-1	20		7-42				9.000+30/pv
ancien			-2	21		8-48				11.000+35/pv
ancien			-3	22		8-48				11.000+35/pv

APPENDICE E : RECAPITULATION ALPHABETIQUE DES MONSTRES

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
titanothère	G	9	6	12	1	2-16	charge (4-32), piétinement (2-12/2-12)	aucune	animale	2.000+16/pv
Tortue géante—										
de mer	G	8	2/5	15	1	4-16	aucune	aucune	non-	900+10/pv
happante	G	10	0/5	10	1	6-24	surprend sur 1-4, cou extensible	aucune	non-	1.950+14/pv
traqueur gluant	P	15	5	5	aucune	aucun	paralysie	indétectable à 95%	moyenne	280+5/pv
triton	M	16	5	3	1	selon l'arme	sorts, magie, psi	résistance à la magie (90%)	haute et plus	105+3/pv
chef	M	**	4 ou mieux	4-9	1	selon l'arme	sorts, magie, psi	résistance à la magie (90%)	haute et plus	**
troglodyte	M	16	5	2	3 ou 1	1-3/1-3/2-5 ou selon l'arme	odeur révulsante, projectiles	pouvoir de caméléon surprend sur 1-4	faible	36+2/pv
chef leader		13	5 ou 4	6						300+6/pv
leader majeur		13	5	4						110+4/pv
leader mineur/garde		16	5	3						65+3/pv
femelle		18	5	1+1						28+2/pv
troll	G	13	4	6+6	3	5-8/5-8/7-12	aucune	régénération (3pt/round), surpris uniquement sur un 1	faible	525+6/pv
troupeaux d'animaux	P-G	**	8-7	1-5	**	**	piétinement	aucune	animale	**
vampire	M	12	1	8+3	1	5-10	absorption d'énergie (2 niveaux), charme	touché uniquement par des armes magiques, régénération, forme gazeuse, immunité limitée contre les attaques magiques/poison/paralysie	exceptionnelle	3.800+12/pv

** Il est impossible d'indiquer une valeur fixe en raison du nombre de variables

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gence	Valeur en en X.P.
vase grise	M-G	16	8	3+3	1	2-16	propriétés corrosives, psi possible	immunité contre la plupart des sorts	animale	200+5/pv
ver charognard	G	16	3/7	3+1	8	spécial	paralysie	aucune	non-	580+4/pv
ver pourpre	G	8	6	15	1 & 1	2-24/2-8	dard empoisonné, avalement	aucune	non-	4.900+20/pv
ver putride	P	-	9	1pv	aucune	aucune	creuse dans la chair	aucune	non-	aucune

Monstre	Taille	Pour toucher une C.A. O	Classe d'armure	Dés de vie	Nombre d'attaques	Dégâts attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Intelli-gençe	Valeur en en X.P.
wivern	G	12	3	7+7	2	2-16/1-6	poison	aucune	faible	925+10/pv
xorn	M	12	-2	7+7	4	1-3 (x3)/6-24	surprend sur 1-5	ajustement moléculaire, immunité contre la plupart des sorts et des formes de magie	moyenne	1.275+10/pv
yéti	G	15	6	4+4	2	1-6/1-6	étreinte (2-16), paralysie	quasi invisibilité, immunité contre le froid	moyenne	435+5/pv
zombie	M	16	8	3+2	1	1-8	aucune	immunité contre quelques sorts	non-	20+2/pv

APPENDICE F : LE JEU

Ce passe-temps est répandu dans la totalité des tavernes et des auberges, sans oublier l'immense majorité des barraquements. Vous pouvez, bien sûr, inventer toutes sortes de jeux d'argent.

Jeux de dés :

Craps : Au premier jet, le lanceur gagne s'il obtient 7 ou 11 (2d6), et perd si le résultat est égal à 2,3 ou 12. Dans le cas contraire, il relance les dés jusqu'à ce qu'il obtienne à nouveau un résultat égal à son premier jet (en gagnant) ou un 7 (en perdant). Le lanceur mise avant de jetter les dés, à l'instar des autres personnes de l'assemblée. Il est éventuellement possible de grouper les paris, à condition qu'il y ait des amateurs (on n'applique pas le système de jeu en vigueur dans les casinos). Si le lanceur perd, les dés circulent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au joueur suivant.

Yams : Le premier lanceur est déterminé d'une manière quelconque. On utilise 5d6, 6 représentant le meilleur résultat et 1 le plus mauvais. Les associations sont donc, en ordre croissant : paire, deux paires, brelan, suite (1-5 ou 2-6), full (brelan et paire), carré, cinq chiffres identiques. Le premier joueur a la possibilité de choisir de lancer les dés à une ou deux reprises. S'il n'y a qu'un jet, tous les autres joueurs doivent en faire autant. Sinon le joueur peut reprendre autant de dés qu'il le souhaite et les relancer. Le gagnant "dirige" le jeu en jettant les dés en premier.

Osselets : Il s'agit d'un jeu équivalent au craps, mais son but est d'obtenir le score le plus élevé. Une variante permet au premier joueur de relancer les deux dés ou un seul une seconde fois , mais tous les autres participants peuvent alors faire de même. Le gagnant jette les dés en premier.

Jackpot : Utilisez 3d6, les mises étant effectuées avant le seul et unique jet. La table ci-dessous est "équilibrée" de manière à avantager la "banque". Toutefois, rien ne vous empêche de créer vos propres tables :

6-6-1	GAGNE A	2 contre 1		1 = CITRON
6-6-2		3	1	2 = ORANGE
6-6-3		4	1	3 = BARRE
6-6-4		5	1	4 = CLOCHE
6-6-5		6	1	5 = PRUNE
1-1-1		4	1	6 = CERISE
2-2-2		8	1	
3-3-3		10	1	
4-4-4		12	1	
5-5-5		24	1 (jackpot mineur)	
6-6-6		36	1 (jackpot majeur)	

Super jackpot : Utilisez 3d8 au lieu de 3d6. Le nombre de combinaisons passe de 216 à 512. Les rapports sont les suivants :

6-6-1	GAGNE A	2 contre	1	1 = CITRON
6-6-2		4	1	2 = ORANGE
6-6-3		6	1	3 = BARRE
6-6-4		8	1	4 = CLOCHE
6-6-5		10	1	5 = PRUNE
6-6-7		12	1	6 = CERISE
6-6-8		15	1	7 = ANCRE
1-1-1		8	1	8 = COURONNE
2-2-2		12	1	
3-3-3		14	1	
4-4-4		16	1	
5-5-5		20	1	
6-6-6		24	1	
7-7-7		50	1 (jackpot)	
8-8-8		100	1 (super jackpot)	

Quarté : Quatre joueurs (au maximum) placent chacun leur pion à l'extrémité d'une rangée d'un échiquier (en laissant une case vide entre deux pions). Le but du jeu est de mener le pion jusqu'au bord opposé, puis de faire le trajet inverse sur la rangée adjacente. Le joueur jette un d6, le résultat indiquant le nombre de cases dont il peut avancer son pion. Les paris doivent être effectués avant le commencement de la partie.

Intervalle : Lancez 3d20 : 2 blancs et 1 de couleur différente. Avec ce dernier, le joueur doit obtenir un résultat qui soit compris entre ceux obtenus avec les dés blancs. Toute égalité signifie l'échec. Si les résultats des deux dés blancs sont identiques, le joueur perd automatiquement. La cote est toujours de 5 contre 2 avant de lancer les dés. Note : Une table de jeu malhonnête n'hésitera pas à peindre 11 faces d'un dé en noir et les 9 autres en rouge.

Jeux de cartes :

Vingt-et-un : On utilise un jeu de 52 cartes, chaque joueur pariant contre le donneur de la "banque" (le MD). On distribue deux cartes à chaque joueur et au banquier. Les joueurs, à tour de rôle, choisissent de prendre 1 ou plusieurs cartes jusqu'à un total de 5. Les combinaisons dont le total dépasse 21 perdent automatiquement, celles de cinq cartes inférieures à 22 multiplient leur mise par deux à l'exception du donneur.

Le but est d'approcher le plus possible de 21. Les égalités vont à la "banque". Les as valent 1 ou 11 selon les vœux du joueur, les figures 10 et les autres cartes comme indiqué sur chacune d'elles. Les deux premières cartes de chaque joueur demeurent cachées, les suivantes étant retournées (tout comme la seconde carte du donneur). Le donneur doit prendre une carte supplémentaire si son total est inférieur à 17 (dans le cas contraire, il lui est interdit de tirer à nouveau). Le donneur reçoit ses cartes en dernier. Les paris sont faits après la donne des deux premières cartes. Si un joueur a une paire naturelle, il peut décider de "doubler"; il les retourne alors, demande deux nouvelles cartes (une pour chaque carte visible) dont il sera le seul à voir la valeur et parie sur chacun des deux tas. C'est toujours la banque qui donne.

High-low (**au lait et à l'eau** ou **le gros et le mulot**) : Les joueurs reçoivent deux cartes, face cachée. Avant même de donner, des mises sont effectuées au pot. Après avoir regardé ses cartes, chaque joueur en retourne une et celui qui possède la plus forte parie en premier (il est conseillé de ne pas aller au delà de trois tours). Chaque joueur a, à tour de rôle, la possibilité d'échanger une de ses deux cartes contre une nouvelle. Tout ceci se déroule trois fois, avec une interruption consacrée aux paris à la fin de chaque tour de table. Un 2 représente le résultat le plus bas, un as le plus haut. Le but est d'obtenir la combinaison la plus forte (une paire) par rapport à 2-3, la plus faible, suivie par 2-4, 3-4, 2-5, 3-5, 4-5, 2-6, 3-6, 4-6, 5-6, 2-7, et ainsi de suite. Les hauts et les bas se partagent le pot à parts égales, le reste éventuel allant dans l'escarcelle de la plus forte combinaison.

On peut créer d'autres jeux d'argent selon des principes de couleurs, de formes, de positions, etc.

APPENDICE G : PIÈGES

LISTE DE PIÈGES (d %)

01-05	Piège à flèche	53-54	Gaz, faiblesse
06	Piège à flèche empoisonée	55-56	Piège à loups
07	Piège à boule	57	Eclair
08-09	Chausse-trappe	58-59	Pendule, à boule ou à lame
10	Chausse-trappe, empoisonnée	60-63	Puits
11	Bloc tombant du plafond	64-65	Puits à fermeture automatique
12	Effondrement du plafond	66-67	Puits à fermeture automatique et envahi par les eaux
13	Abaissement du plafond	68-70	Puits avec des piques
14-16	Plan incliné	71-72	Puits avec des piques empoisonnées
17-18	Porte tombante	73-77	Passage bloquée par une herse tombant du plafond
19-23	Porte à sens unique		
24-30	Porte résistante	78-79	Passage bloqué par un bloc de pierre
31	Porte spécifique		
32	Porte à ressort	80	Salle élévatrice
33	Effondrement du plancher	81	Salle innondée
34	Plancher illusoire	82	Salle mobile
35-36	Gaz aveuglant	83-84	Lame faucheuse
37-38	Gaz corrosif	85-86	Piège à lance de fantassin
39-40	Gaz, effroi	88	Piège à lance de fantassin empoisonnée
41-42	Gaz, nausée	89	Effondrement de l'escalier
43-46	Gaz, obscurcissement	90-91	Téléporteur
47-48	Gaz empoisonné	92	Trou, acide
49-50	Gaz soporifique	93-94	Trou, flammes
51-52	Gaz, ralentissement	95-00	Trou, gaz

APPENDICE H : EMBÛCHES

A l'instar des pièges, il existe presque une infinité d'embûches qu'il est possible d'imaginer et d'incorporer au sein d'une campagne. La plupart des Maîtres de Donjon expérimentés disposent probablement d'un répertoire abondant de multiples artifices rusés et novateurs (et certainement fascinants et surprenants) qui fera honte à la modeste liste qui suit. Néanmoins, cette énumération peut servir à ceux qui n'ont pas encore acquis l'expérience nécessaire pour inventer d'habiles dispositifs propres à apporter la consternation chez les personnages trops confiants ou imprudents. Et même si la notion d'embûche n'a plus guère de secrets pour vous, ne manquez pas de jeter un coup d'œil attentif à cette liste, de peur d'y manquer quelques idées fort utiles.

La première liste énumère des *objets* que l'on trouve couramment dans un donjon. On découvre ensuite une énumération plus exhaustive de *fonctions*. Attribuez-en une (ou plusieurs) à chaque objet (ou combinaison multiple) de manière à mettre en place une embûche digne d'intérêt qui constituera un défi pour vos joueurs sans toutefois s'avérer trop difficile pour le niveau d'expérience de leurs personnages. Lorsque vous atteignez un endroit propice à l'intérieur de votre donjon (ou ailleurs), égayez ce lieu en y ajoutant quelques unes de ces fonctions déconcertantes à un objet tout à fait banal et ordinaire en d'autres circonstances.

OBJETS

ARCHE	MACHINE
AUTEL	MONSTRE
BASSIN	MUR
CHAMP DE FORCE	PASSAGE
DÔME	PIÉDESTAL
ESCALIER	PILIER OU COLONNE
FEU	PLAFOND
FONTAINE	PORTE
FOSSE	PORTE SECRÈTE
FOURNITURES	PUITS
FRESQUES, MOSAÏQUE OU PEINTURE	RÉCIPIENT (barril, jarre, vase, etc.)
	STATUE
FOYER	TAPISSERIE
IDOLE	VÉGETATION
ILLUSION	

FONCTIONS

ACTES ALÉATOIRES
AGRANDISSEMENT/RÉDUCTION
ANIMATION
ANTI-MAGIE
APPARITION/DISPARITION
ATTAQUE
AVIDITÉ
CHANGEANT
CHANGEMENT : ALIGNEMENT
 CARACTÉRISTIQUE
 CLASSE
 ESPRIT (d'un corps dans un autre)
 SEXE
COLÈRE
COMBINAISON
DÉCHARGE
ÉLECTRIQUE : MAGIQUE
 SI MÉTALLIQUE
DÉPLACEMENT/ROULIS
DÉSINTÉGRATION
DIRECTION
DISTORSION : LARGEUR
 LONGUEUR
 HAUTEUR
 PROFONDEUR
EFFONDREMENT
FAUX
FRUIT
GAZEUX
GLISSADE
GRAVITÉ : SUPÉRIEURE
 INFÉRIEURE
 NULLE
 VARIABLE
INDICATION DE DIRECTION
INTELLIGENCE
INVISIBILITÉ

LIBÉRATION : PIÈCES
 FAUSSE MONNAIE
 GEMMES/JOYAUX
 OBJETS MAGIQUES
 CARTE
MÉTAMORPHOSE
MONTÉE/DESCENTE
PAROLES : INTELLIGENT/NORMAL
 ABSURDE
 POÉSIE ET RIMES
 CHANSON
 INCANTATION MAGIQUE
 HURLEMENT/CRI
PENTE
PIVOT DEUX FAÇONS POSSIBLES
POISON
PRISE/VOL
PROJECTILES
QUESTION
QUÊTE
RÉSISTANCE : GÉNÉRALE
 SPÉCIFIQUE
SENS UNIQUE
SOUHAIT EXAUCÉ
SOUHAIT EXAUCÉ (LE CONTRAIRE)
SUGGESTION
SUSPENSION VITALE
SYMBIOTIQUE
TÉLÉPORTATION
TOURNOIEMENT
TRANSMUTATION DE CHAIR EN PIERRE
VIEILLISSEMENT

Les explications suivants ne sont que de simples exemples. Modifiez à loisir ces embûches afin de déjouer les réflexes conditionnés des joueurs.

ARCHE : Cet objet est bel et bien là lorsque le groupe pénètre pour la première fois dans le lieu où il se trouve, mais il est ensuite possible qu'il apparaisse et disparaisse (1 chance sur 20 dans chaque cas.) Ses effets sont les suivants (de manière alternative) : *changement de sexe, agrandissement/réduction* jusqu'à une taille de géant/lutin (en supposant que le personnage est de taille humaine à l'origine) ou *téléportation* de l'individu dans un endroit où les gemmes poussent sur les arbres. Ceux qui se trouvent sous l'arche au moment où elle disparaît y demeurent prisonniers tant qu'elle n'a pas réapparu. Le fait de s'en dégager ne fait fonctionner aucun de ses effets.

AUTEL : Le fait de toucher cet objet sans prononcer le nom de la divinité à laquelle il est dédié cause alternativement les effets suivants : *vieillissement* du personnage de 10 ans, animation de ses armes durant 4 rounds qui attaquent leur propriétaire (cf *lame dansante*) ou *annulation* (comme la baguette) pour absorber les pouvoirs de son objet magique le plus puissant. Si le nom de la divinité est prononcé, les personnages d'alignement neutre voient un *souhait majeur* exaucé si ce dernier est effectué au cours du tour suivant; les autres sont entraînés dans une *quête* en vue de dénicher et de tuer un monstre opposé au dieu. Après l'accomplissement de cette tâche, les personnages disposent eux aussi d'un *souhait majeur* à formuler.

FONTAINE : Cette splendide œuvre d'art en onyx et en pierre d'un noir de jais présente deux sculptures, celle d'une gargouille grimaçante, la gueule béante, et celle d'une nymphe adorable qui tient un pichet. Dès que le groupe pénètre dans la pièce, la gargouille énonce une énigme et, si personne n'en trouve la solution, projette du poison sur le groupe (il est impératif de réussir le jet de protection pour survivre). Si la réponse est juste, la nymphe récite alors un poème qui constitue un indice vers un trésor particulier.

MONSTRE : Les criards sont recouverts par une épaisse couche de moisissure jaune. Si on les touche, les spores se répandent, comme d'habitude, en nuage empoisonné. Ces créatures entourent complètement un piédestal.

PIÉDESTAL : Il y a 6 protubérances en forme de fleur sur le flanc de ce cylindre de petite taille. Sur le dessus se trouve une couronne bizarrement ciselée qu'il est impossible de toucher à cause d'un *champ de force*. Le fait de faire pivoter les fleurs va : 1) baisser une *caractéristique* du personnage d'un point, 2) délivrer une *décharge magique* (5-50 points de dégâts), 3) transformer le personnage en *forme gazeuse*, 4) donner un parchemin sur lequel se trouve un indice sur le moyen d'abaisser le champ de force, 5) rendre le personnage *invisible* (de manière permanente), 6) ouvrir une trappe dans le sol, qui fait tomber tous ceux qui sont dans la salle sur un plan incliné jusqu'à un niveau très éloigné de l'endroit initial.

PORTE SECRÈTE : Cette porte *pivotante* en pierre s'ouvre toujours vers la gauche, donnant accès sur un endroit gardé par un basilisque. Toutefois, si un second mécanisme est découvert (1 % de chances), elle pivote alors vers la droite, permettant de pénétrer dans une salle qui renferme une fontaine magique.

RÉCIPIENT : Il s'agit d'une jarre qui est, alternativement, un pudding noir *allométamorphosé* qui reprend son apparence normale au contact d'un personnage ou un vase d'obsidienne de la plus belle ouvrage d'une valeur de 5.000 po. Si un sort de *métamorphose* est lancé sur l'objet sous sa forme de jarre, ou une *dissipation de la magie* sur le vase, l'objet devient alors normal et de grande valeur. Dans tous les autres cas, il y a autant de chances pour qu'existe l'une ou l'autre apparence.

Ces exemples vous permettent de voir que les combinaisons sont déjà quasiment illimitées sans même y ajouter vos propres idées (et qui viendront sûrement). Il peut y avoir des monstres dissimulés par des *illusions*, des monstres illusoires, symbiotiques, opérant par deux, trois ou plus. Sans oublier des parties du donjon qui soient mobiles, invisibles, déformées, transformées, etc. Pour plus d'exemples d'embûches au sein d'une campagne, vous pouvez vous référer au volume 3 de, **DONJONS ET DRAGONS, Les aventures sous terre et dans les contrées sauvages,** et le supplément n°1 de **GREYHAWK.**

APPENDICE I : HABILLAGE D'UN DONJON (OBJETS DIVERS ET POINTS D'INTÉRÊT LIMITÉ POUR LES CORRIDORS ET LES LIEUX DÉSERTS, OU L'ART ET LA MANIÈRE DE DONNER UN PEU DE PIMENT A DES ENDROITS PEU FOLICHONS D'ORDINAIRE)

	Courants d'air :		**Odeurs :**
01-05	brise légère	01-03	odeur âcre
06-10	brise légère et humide	04-05	odeur de chlore
11-12	brise irrégulière	06-39	odeur humide et moisie
13-18	courant d'air froid	40-49	odeur de terre
19-20	léger courant d'air descendant	50-57	odeur de fumier
21-22	fort courant d'air descendant	58-61	odeur de métal
23-69	calme	62-65	odeur d'ozone
70-75	calme, très froid	66-70	odeur putride
76-85	calme, chaud (ou brûlant)	71-75	odeur d'humus
86-87	léger courant d'air ascendant	76-77	odeur de mer
88-89	fort courant d'air ascendant	78-82	odeur de fumée
90-93	vent fort	83-89	odeur de renfermé
94-95	vent fort en rafales	90-95	odeur sulphureuse
96-00	vent fort, mugissant	96-00	odeur d'urine

	Air :
01-70	clair
71-80	brouillard (ou vapeur)
81-88	brouillard (ou brume) au ras du sol
89-90	brumeux (poussière)
91-98	brumeux (fumée)
99-00	nuageux

Consignez les indications concernant l'air et les odeurs dans les légendes des cartes de vos niveaux de donjon. Si vous utilisez une méthode de génération aléatoire, assurez-vous que l'ensemble des résultats obéit à une certaine logique.

	Général :		
01	flèche brisée	61	botte en cuir
02-04	cendres	62-64	feuilles (mortes) et brindilles
05-06	ossements	65-66	moisissure (ordinaire)
07	bouteille cassée	69	poignée de pique
08	chaîne rouillée	70	perche brisée (1,5 m)
09	massue brisée	71	débris de poterie
10-19	toiles d'araignée	72-73	haillons
20	pièce de cuivre tordue	74	corde pourrie
21-22	fissures dans le plafond	75-76	débris et ordures
23-24	fissures dans le plancher	77	sac déchiré
25-26	fissures dans les murs	78	couche visqueuse sur le plafond
27	garde de dague	79	couche visqueuse sur le sol
28-29	humidité au plafond	80	couche visqueuse sur les murs
30-33	humidité sur les murs	81	pointe de fer rouillée
34-40	infiltration d'eau	82-83	baguettes en bois
41	sang séché	84	petits cailloux
42-44	excréments	85	paille
45-49	poussière	86	lame d'épée brisée
50	flasque percée	87	dents/crocs éparpillés
51	restes de nourriture	88	bout de torche
52	fongus ordinaire	89	égratignures sur les murs
53-55	guano	90-91	petite flaque d'eau
56	touffes de cheveux/fourrure	92-93	grande flaque d'eau
57	tête de marteau fissurée	94-95	filet d'eau
58	casque fortement bosselé	96	gouttes de cire
59	barre de fer tordue et rouillée	97	masse cireuse (reste de bougie)
60	pointe de javelot émoussée	98-00	morceaux de bois pourri

Répartissez ces objets au choix ou aléatoirement, ou bien placez-les comme vous le désirez. Il est conseillé de les espacer d'au moins 18 mètres.

Sons inexpliqués ou bruits bizarres :

01-05	fracas
06	meuglement
07	bruit sourd
08	bourdonnement
09-10	chant
11	carillon
12	gazouillis
13	cliquetis
14	fracas métallique
15	bruit sec
16	toux
17-18	grincement
19	tambourinage
20-23	bruit de pas (devant)
24-26	bruit de pas (s'approchant)
27-29	bruit de pas (derrière)
30-31	bruit de pas (s'éloignant)
32-33	bruit de pas (sur le côté)
34-35	gloussement (faible)
36	gong
37-39	crissement
40-41	plainte
42	grognement
43-44	chuintement
45	hululement
46	trompe/trompette
47	hurlement
48	vrombissement
49	tintement
50-53	coup
54-55	rire
56-57	gémissement
58-60	murmure
61	musique
62	ferraillement
63	sonnerie
64	rugissement
65-68	froissement
69-72	grattement
73-74	cri
75-77	course précipitée
78	traînement de pieds
79-80	glissement
81	claquement
82	éternuement
83	sanglots
84	éclaboussement
85	bruit de verre brisé
86-87	couinement
88	cri perçant
89-90	petit coup
91-92	bruit mat
93-94	bruit lourd
95	son grêle
96	son nasillard
97	gémissement
98	murmure
99-00	sifflement

Sélectionnez les bruits comme vous le désirez et placez-les dans des endroits variant entre 6 et 12 mètres pour une détection éventuelle. Laissez au minimum des intervalles de 36 mètres entre deux sons.

Fournitures générales :

01	autel
02	fauteuil
03	armoire
04	tenture
05	besace
06	barril
07-08	lit
09	banc
10	couverture
11	grande boîte
12	brasero avec charbon de bois
13	baquet
14	buffet
15	couchette
16	grand baril
17	meuble à tiroirs
18	candélabre
19	grand tapis
20	tonneau
21	chandelier
22	charbon de bois
23-24	chaise
25	chaise rembourrée
26	fauteuil rembourré
27	grand coffre
28	coffre moyen
29	coffre à tiroirs
30	penderie
31	houille
32-33	couche
34	caisse
35	torchère
36	placard
37	coussin
38	dais
39	bureau
40-42	cheminée et bûches
43	cheminée avec manteau
44	barillet
45	fontaine
46	fresque
47	meule (à aiguiser)
48	panier en osier
49	agenouilloir
50	barrique
51	idole de grande taille
52	tonnelet
53	métier à tisser
54	natte
55	matelas
56	seau
57	tableau
58-60	paillasse
61	piédestal
62-64	chevilles
65	oreiller
66	futaille
67	édredon
68-70	tapis (petit-moyen)
71	joncs
72	sac
73	applique murale
74	paravent
75	drap
76-77	étagère
78	reliquaire
79	desserte
80	sofa
81	bâton (normal)
82	support
83	statue
84	tabouret (haut)
85	tabouret (normal)
86	grande table
87	table longue
88	table ronde
89	petite table
90	table basse
91	table sur tréteaux
92	tapisserie
93	trône
94	malle
95	baignoire
96	fût
97	urne
98	bassin fixé au mur
99	billots en bois
00	établi

Utiliser cette liste pour choisir les fournitures. La génération aléatoire n'est conseillée que pour parachever la décoration d'un lieu donné.

Fournitures et articles religieux :

01-05	autel
06-08	cloche(s)
09-11	brasero(s)
12	candélabre
13-14	cierges
15	chandeliers
16	soutanes
17	carillon(s)
18-19	nappes (autel)
20-23	colonnes/piliers
24	tapissier/tenture
25	tambour
26-27	bénitier
28-29	gong
30-35	symboles saints/maudits
36-37	écrits saints/maudits
38-43	idole(s)
44-48	brûleur(s) à encens
49	banc de prière
50-53	lampe(s)
54	lutrin
55	mosaïques
56-58	réceptacle à offrande
59	tableaux/fresques
60-61	bancs d'église
62	flûtes
63	tapis de prière
64	chaire
65	balustrade
66-67	robes
68-69	sanctuaire
70-71	paravent
72-76	reliquaire
77	chaises
78-79	support
80-82	statue(s)
83	trône
84-85	encensoir
86-88	trépied
89-90	sacristie
91-97	vêtements sacerdotaux
98-99	lumière votive
00	sifflet

Faites un choix dans la liste ci-dessus. N'utilisez la génération aléatoire que pour décider de la décoration de l'endroit ou la parachever.

Fournitures de salle de torture :

01-02	bâtons (pour bastonnade)
03	grosse cloche
04-06	banc
07-10	bottes (en fer)
11-15	fers rouges
16-20	brasero
21-22	cage
23-26	chaînes
27	siège avec sangles
28	main de fer
29-31	torchères
32	fers
33-35	puits à feu
36	grilloir
37-38	crochets
39-43	vierge de fer
44	couteaux
45	menottes
46	oubliettes
47-48	baril d'huile
49-50	pilori
51-54	pinces
55-56	tenailles
57-58	grand pot
59-66	ratelier
67-68	cordes
69	réserves
70-71	tabouret
72-75	estrapade
76-78	paille
79-80	table
81	courroies
82-85	poucettes
86-88	torches
89-90	chevalet
91	étau
92-93	puits
94-96	roue
97-00	fouets

Utilisez cette liste pour faire votre sélection. La génération aléatoire ne sert qu'à équiper la salle.

Fournitures de magicien :

01-03	alambic
04-05	balance et poids
06-09	vase à filtration
10	soufflet
11	vessie
12-13	bouteille
14-16	livre
17	bol
18	boîte
19-22	brasero
23	cage
24-25	chaudron
26	chandelle
27	chandelier
28	carafe
29-30	craie
31	creuset
32	burette
33	boule de cristal
34	décanteur
35	bureau
36	plat
37-38	flasque
39	entonnoir
40	fourneau
41-44	herbes
45	corne
46	sablier
47-48	jarre
54	cercle magique
55	mortier et pilon
56	poêlon
57-58	parchemin
59	pentacle
60	pentagramme
61	topette (flacon)
62	pipette
63	pot
64	prisme
65	plume
66-68	cornue
69	baguette
70-71	velin
72	tube à parchemin
73	drap
74	peau
75	crâne
76	spatule
77	cuillère
78	support
79	tabouret
80	animal empaillé
81	réservoir
82	pinces
83	trépied
84	tube
85-86	compte-gouttes
87	brucelles (petites pinces)

49	cruche	88-90	fiole
50	bouilloire	91	clepsidre
51	louche	92	fil
52	lampe	93-00	établi
53	lentille (concave, convexe, etc.)		

Description générale du contenu d'un récipient :

01-03	cendre	49-56	liquide
04-06	écorce	57-58	bloc (s)
07-09	os	59-61	huile
10-14	gros morceaux	62-65	pâte
15-17	scories	66-68	boulettes
18-22	cristaux	69-81	poudre
23-26	poussière	82-83	semi-liquide
27-28	fibres	84-85	peau/fourrure
29-31	gélatine	86-87	éclats
32-33	globes	88-89	pédoncules
34-37	graines	90-92	brins
38-40	corps gras	93-95	bandelettes
41-43	cosses	96-00	substance visqueuse
44-48	feuilles		

Utilisez cette liste pour une sélection directe. La génération aléatoire ne sert que pour ajouter des objets ou dans des circonstances exceptionnelles.

Ustensiles divers et objets personnels :

01	poinçon	51	huile (d'éclairage)
02	bandages	52	huile parfumée
03	bassine	53	poêlon
04-05	panier	54	parchemin
06	battoir	55	pichet
07	livre	56	flûte
08-09	bouteille	57	pipe
10	bol	58	plat
11	petite boîte	59	écuelle
12-13	brosse	60	pot
14	bougie	61	bourse
15	éteignoir	62	houpette
16	bougeoir	63	plume
17	canne	64	rasoir
18	écrin	65	corde
19	cassette	66	baume
20	hachoir	67	soucoupe
21	coffret	68	grattoir
22	eau de Cologne	69	parchemin
23	peigne	70	panier à salade
24	coupe	71	tamis
25	carafe	72	savon
26	louche	73	fausset
27	assiette	74	cuillère
28	cure oreille	75	bouchon
29	aiguière	76	statuette/figurine
30	flacon	77	passoire
31	flasque	78	pot à bière
32	nourriture	79	lanières
33	fourchette	80	filament
34	râpe à fromage	81-84	briquet à silex
35	moulin	85-86	serviette
36	sablier	87	plateau
37	broc	88	dessous de plat
38	jarre	89	soupière
39	cruche	90-91	ficelle
40	bouilloire	92	onguent
41	couteau	93	vase
42	osselets	94	fiole
43	cuillère à pot	95	besace
44-45	lampe/lanterne	96	serpillère
46	broyeur	97	pierre à aiguiser
47	miroir	98	perruque
48	chope	99	laine
49	aiguille(s)	00	fil
50	huile de cuisine (ou d'éclairage)		

Utilisez cette liste pour déterminer les divers objets qui se trouvent dans un endroit donné. La génération aléatoire n'est conseillée que pour parachever la sélection.

Vêtements et chaussures :

01-02	tablier	47-48	cotte
03-04	ceinture	49-50	jambières
05	chasuble	51-54	caleçon
06-08	bottes	55-58	linge de corps
09	cothurnes	59	pélerine
10-11	casquette	60	pantalon
12-13	cape	61-62	cotillon
14-16	manteau	63-66	bourse
17-18	pardessus	67-70	robe
19	coiffe	71-74	sandales
20	pourpoint	75-76	foulard
21-22	habit de soirée	77	châle
23-24	blouse/tablier	78-79	chemise
25-26	gantelets	80-83	pantoufles
27-28	ceinturon	84-86	sarrau
29	gants	87-89	houppelande
30-31	robe de soirée	90	houppelande
32-34	chapeau	91	toge
35	habit	92-94	braies
36-39	cagoule	95-96	tunique
40-41	chaussures	97	voile
42-43	justaucorps	98	veste
44	jupon	99	besace
45-46	fanchon	00	peignoir

Choisissez dans cette liste pour déterminer le contenu d'une garde-robe. Utilisez la méthode aléatoire uniquement pour parachever l'ensemble ou découvrir un objet inattendu.

Bijoux et objets incrustés de gemmes :

01-02	bracelet (cheville)	41-45	boucle d'oreille
03-06	brassard	46-47	breloque
07-09	ceinture	48-52	gobelet
10-12	petite boîte	53-54	bandeau
13-16	bracelet (poignet)	55-57	idole
17-19	broche	58-59	coffret
20-21	boucle	60-62	médaille
22-25	chaînette	63-68	médaillon
26	calice	69-75	collier
27	collier de perles	76-78	pendentif
28-30	fermoir	79-83	épingle
31-32	coffre	84	orbe
33	collet	85-93	anneau
34-35	peigne	94	sceptre
36	cercle	95-96	sceau
37	couronne	97-99	statuette
38-39	carafon	00	tiare
40	diadème		

Utilisez cette liste pour choisir des joyaux ou identifier ceux qui font partie d'un trésor.

Nourriture et boisson :

01-02	ale	39-42	hydromel
03	abricots	43-46	farine
04-05	pommes	47-46	viande*
06	haricots	57	lait
07-10	bière	58	muffins (petits pains)
11	baies	59	champignons
12	biscuits	60-62	noisettes*
13	cognac	63-64	oignons
14-18	pain	65	pâtisseries
19	bouillon	66	pêches
20	beurre	67	poires
21	gâteaux	68	petits pois
22-24	fromage*	69	légumes macérés dans le vinaigre
25	gâteaux secs	70	tarte
26	oeufs	71	raisins secs
27	poisson*	72-74	flocons d'avoine
28	crustacés*	75	prunes
29-30	volaille*	76	pudding
31	raisin	77	raisins
32	légumes verts*	78-80	soupe
33	gruau	81-82	ragoût
34	miel	83	sucreries
35	confiture	84-87	thé
36	gelée	88-89	tubercules/racines*
37	poireaux	90-95	eau
38	lentilles	96-00	vin

Epices et condiments :

01-15	ail	56-58	poivre
16-50	herbes**	59-85	sel
51-55	moutarde	86-00	vinaigre

* Dans un soucis de concision, les différentes variétés de chaque type ont été omises dans la mesure où, en général, elles sont bien connues et peuvent être énumérées par le MD sans grande difficulté.

** Une liste d'herbes et de végétaux est par ailleurs incluse dans cet ouvrage. Elle précise les usages supposés de ces herbes en ce qui concerne les soins, la magie, les poisons, etc. Il est possible de s'en servir dans le domaine culinaire.

Utilisez les listes ci-dessous pour remplir cuisine, garde-manger, etc. La génération aléatoire n'est conseillée que pour parachever l'équipement d'un lieu déjà finalisé.



LISTE DES CHAMBRES, SALLES ET AUTRES PIÈCES :

ANTICHAMBRE
ARMURERIE
ATELIER
BARRAQUEMENTS
BIBLIOTHÈQUE
BUREAU
CABINET DE TOILETTE
CELLULE
CHAMBRE A COUCHER/BOUDOIR
CHAMBRE FORTE
CHANTRERIE
CHAPELLE
CHENIL
CITERNE
CORRIDOR
COULOIR
COUR
CRYPTE
CUISINE
DORTOIR
ENTRÉE/VESTIBULE
FORGE
GALERIE
GRAND HALL
HALL
HAREM/SERAIL
LABORATOIRE
OBSERVATOIRE
OFFICE
PLACARD
PRISON
PUITS
RÉFECTOIRE
SALLE PRIVÉE/SECRÈTE
SALLE RÉSERVÉE AUX ANIMAUX
SALLE A MANGER
SALLE D'ATTENTE
SALLE D'AUDIENCE
SALLE D'ENTRAÎNEMENT/EXERCICE
SALLE D'ÉTUDE
SALLE D'INVOCATION
SALLE DE BAINS
SALLE DE BANQUET
SALLE DE CLASSE
SALLE DE DIVINATION
SALLE DE GARDE
SALLE DE JEU
SALLE DE MÉDITATION
SALLE DE RÉUNION
SALLE DE TORTURE
SALLE DE TRAVAIL
SALLE DES TROPHÉES/MUSÉE
SALLE DU TRÔNE
SALON
SANCTUAIRE
TEMPLE
TOILETTES
TOUR SOLAIRE
VÉRANDA
VESTIAIRE
VOLIÈRE

APPENDICE J : HERBES, ÉPICES ET PLANTES MÉDICINALES

Il existe des centaines d'expèces végétales aromatiques et de condiments qui furent (ou le sont encore) réputés posséder des propriétés magiques et/ou médicinales. Il n'est pas dans l'optique de cet ouvrage de traiter en détail l'intégralité de ces plantes et épices, particulièrement en ce qui concerne leur description, l'endroit où on les rencontre et les multiples usages qu'on leur prêtait. Vous trouverez ici une liste alphabétique avec un commentaire ou deux sur chaque spécimen. Les passionnés d'herboristerie devront poursuivre leurs recherches dans des ouvrages techniques.

Plante et/ou partie donnée :	Usages et/ou propriétés :
acacia (gomme arabique)	cicatrisation
aconit (napel, char de Vénus, casque de Jupiter, capuce de moine, tue-loup bleu, etc.)	calmant, repousse les loups-garous
aegle marmelos	anti-inflammatoire, ulcères
agar-agar (gélose)	anti-inflammatoire, nutritif
agaric	astrigent, purgatif
aigremoine (xanthium)	reconstituant musculaire, diurétique
ail	états fébriles et grippaux, détoxication, élimination des toxines et des parasites/repousse les vampires
aloès (aloès amer)	morsures, brûlures, laxatif, tonique/insecticide
amande (lait/poudre)	nutient/émollient
amarante (célosie à crêtes, passe-velours)	astringent, anti-hémorragique
ammoniacum (gomme persique)	stimulant, assistance respiratoire
aneth odorant	nausées
angélique	poumons, foie, bile, vue, ouie
anis	antiacide, digestion, irritations de la gorge
ansérine (patte-d'oie, chénopode)	calmant (notamment contre la tension nerveuse et l'hystérie)
aristoloche	stimulant circulatoire
aromates sauvages	élimination des toxines, paralysie
artichaut (jus)	remède contre la jaunisse
asaret d'Europe (nard celtique	émétique, purgatif
asperge (jus/racine)	sédatif, troubles cardiaques/acide anti-oxalique
assa foetida (férule persique)	aphrodisiaque, stimulant cérébral et nerveux, fortifiant, etc.
aubépine	système cardio-vasculaire
aulne	anti-inflammatoire, tonique
ballote	stimulant, vermifuge hémorragies
balsamine (impatiente)	diurétique, troubles hépatiques et rénaux excroissances cutanées, champignons, infections
bardane (glouteron)	laxatif, tuberculose, etc.
basilic	troubles nerveux
belladone (bouton noir, plante myope, morelle furieuse)	diurétique, calmant, anti-névralgie, anti-alcaloïde, stimulant circulatoire, poison/remède contre la lycantropie
benjoin	expectorant, stimulant, antiseptique, plaies et blessures
benoîte (herbe à la tache)	antii-hémorragique, astringent, tonique, anti-dépressif, etc.
bétel	astringent, helminthique (ver solitaire)
betterave	purifiant organique
bistorte (liane à serpents)	astringent
bouleau (bouleau blanc)	troubles intestinaux et gastriques, maladies vénériennes, affections de la peau
bourrache	bronchites, troubles pulmonaires
bryone (couleuvrée, navet du Diable)	paralysie, hématomes
bugle	troubles gastro-intestinaux, hémorragies
buglosse (racine)	émollient, antiseptique, vermifuge
buis (feuilles)	tonique, élimination des toxines
calotropis (écorce de mudar)	lèpre, éléphantiasis, etc.
camomille	troubles nerveux, douleurs dentaires et oreillons
camphre	hématomes, entorses, frissons, états fébriles, stimulant cardiaque

cannelle	désinfectant, nausées, préservatif
carotte (jus et graines)	tonique pour une meilleure hygiène de vie
cardamone	?
carvi	anti-acide, facilite la digestion
cassis	diurétique, antiseptique, élimination des toxines
cataire (herbes aux chats)	états fébriles, antispasmodique, hystérie
céleri	fonctions hépatiques, fortifiant, stimulant
cerfeuil	?
chaulmugra (huile)	états fébriles, sédatifs, éruptions cutanées
chèvrefeuille	troubles hépatiques, difficultés respiratoires, neurasthénie
chiendent	cystites et infections urinaires
chou (jus)	traitement pour les ulcères et les troubles gastriques
ciboulette	refroidissements, maladies courantes/mauvais œil
citronelle	calme les nerfs, les fièvres
coing	affections des yeux, maladies de peau, dysenterie
concombre	inflammations
consoude (racine)	refroidissements, difficultés respiratoires, plaies, fractures, gangrène, etc.
coriandre	tonique
couronne impériale (fritillaire)	reconstituant et affermissement des tissus, troubles hépatiques, vermifuge
cresson	fortifiant sanguin (anémie)
cumin (graines)	stimulant
curcuma	?
dauphinelle (pied-d'alouette)	parasites exogènes
digitale (doigt de la Vierge, gant de Notre-Dame, queue-de-loup)	stimulant cardiaque, tonique, soins rénaux (poison)
douce-amère (vigne de Judée, morelle grimpante, bourreau des bois)	abcès, lymphatisme, goutte et inflammations
ellébore	tonique cardiaque (les radicelles sont du poison)
épine-vinette	états fébriles
ergot du seigle (mal des ardents, feu sacré)	hémorragies, maladies vénériennes
eufraise	astringent, affections des yeux
eupatoire (chanvre d'eau)	états fébriles, affections de la peau, tonique
fenouil	digestion, régulation du poids, tonus musculaire, réflexes, vue, etc.
figue	adoucissant
fraise	vue, goutte et inflammations
framboise	fébrifuge, tonique
frêne (écorce et feuilles)	laxatif, anti-inflammatoire, fébrifuge
galéga	diurétique, vermifuge
genièvre	aphrodisiaque, stimulant, désinfectant, maladies vénériennes, etc.
gentiane	fortifiant, fébrifuge, efficace contre les venins
gingembre	stimulant, refroidissements, crampes
ginseng	stimulant glandulaire, vue, vertiges, céphalées, accès de faiblesse
girofle (clous)	anesthésique, circulation, germicide, désinfectant
gland	induration des tissus
gratteron (gaillet)	états fébriles, circulation, élimination des toxines, plaies, troubles hépatiques
grenade	clamant (nerveux), vermifuge
gui	convulsions, hystérie, narcotique, reconstituant, fièvre typhoïde, cœur
guimauve	états grippaux

héliotrope	infections respiratoires/ substitut nutritif
hysope (herbe au pauvre homme)	difficultés respiratoires, jaunisse, élimination des toxines, remontant, coupures et blessures, etc.
impératoire	stimulant organique, antipasmodique, etc.
ipéca	dysenterie, infections buccales, etc.
iris (iris des marais,	diurétique, cathartique, élimination des toxines (poison), cicatrisation, maladies vénériennes, etc.
jamelongue (graines)	élimination des toxines, diabète
jujube	anémie
langue de cerf	pharyngie, troubles hépatiques et vésicaux, hypocondrie
langue de serpent (herbe sans couture)	émétique, émollient
laurier (feuille)	?
lotus	?
luzerne	fortifiant
lycopode	blessures, troubles pulmonaires et rénaux, etc.
macis	stimulant
mandragore (bryone blanche)	cathartique, troubles respiratoires, affections cardiaques et rénales
marjolaine	neurasthénie, vertiges, troubles mentaux, douleurs dentaires
marrube	bronchites, maladies pulmonaires, efficace contre les venins
menthe verte ou poivrée	?
mousse pelée (chondrus)	irritations de la gorge, brûlures
moutarde (brassica)	émétique, révulsif, états fébriles
muguet	tonique cardiaque
muira-puama	aphrodisiaque
mûre	astringent, fortifiant, dysenterie
muscade (noix)	nausées, vomissements, diarrhées
myrtille (airelle)	anti-soif, hydropisie, glande thyroïde (myxoedème, hyperthyroïdie, goitre), etc.
navet	affections buccales, pharyngites
népenthe	prévention et remède contre la petite vérole, troubles gastriques, intestinaux et rénaux
noix vomique	stimulant, fortifiant débilitant
oignon	cataplasmes, refroidissements (comme la ciboulette)
orge	nutrient (régénérateur)
origan	germicide, analgésique
ortie	astringent, antispsmodique
palma-christi (huile de ricin)	purgatif, cathartique
panais	fébrifuge
paprika	stimulant, cataplasmes
pavot	?
pêche (noyau)	fébrifuge, reconstituant (sanguin)
persil	élimination des toxines
pétasite commun	états fébriles, affections urinaires
pimprenelle	?
pissenlit	diurétique, purgatif, tonique
plantain	blessures superficielles, piqûres, exanthèmes
poireau	comme la ciboulette
pouvre de Cayenne (rouge)	stimulant
poivre noir	entorses, névrites
potiron (graine)	virilité, fortifiant organique

APPENDICE K : DESCRIPTION DES SUBSTANCES MAGIQUES

primevère (coucou, cardamine des près, épigée rampante)	astringent, infections vésicales
racine douce	troubles respiratoires
radis	élimination des toxines, foie
raifort	tonique, antiseptique, vermifuge
raisin (jus)	fortifiant (sanguin)
rhubarbe	astringent, catharitique
romarin	germicide, reconstituant musculaire/repousse les mauvais esprits
rose	refroidissements, fièvres
rue commune	antivomitif, sédatif
sabline (arénaire)	diurétique, maladies urinaires
safran	rougeole, rubéole, troubles respiratoires
salsepareille (conyza)	équilibre psysiologique, élimination des toxines, maladies vénériennes, etc.
sauge	fortifiant, plaies
saule (écorce)	astringent, antiseptique
scopolis	calmant (nerveux et musculaire), analgésique, bronchites
scrofulaire (herbe aux écrouelles)	abcès, plaies, analgésique
scutellaire	troubles nerveux, rage
séné	purgatif
sésame	troubles respiratoires, infections oculaires, etc.
sisymbre (herbe aux chantres, vélar)	bronches, poumons
souci	états fébriles, varices, troubles occulaires et cardiaques
tamarin	infections, gangrène
térébenthine de Judée (baume de la Mecque)	nutrient, stimulant organique
thé	antidote contre le poison
thym	antiseptique, élimination des toxines
trèfle (lupinelle)	reconstituant
trigonelle (fenugrec)	stimulant
trillium	astringent, irritations de la gorge, tonique, anti-hémorragie, etc.
varech	thyroïde (hyperthyroïdie, mxyœdème, goitre), système cardio-vasculaire, etc.
véronique	astringent, affermissement des tissus
verveine (guérit-tout, herbe à tous les maux)	antiseptique, antispasmodique
vigne vierge	sédatif, tonique (nerfs), états fébriles, etc.

Il est conseillé d'utiliser la liste précédente comme un guide recensant les herbes, les épices ou les plantes dont vous aurez besoin pour les divers effets que vous souhaiterez obtenir à partir de potions, d'encres et autres objets magiques. Vous avez toute latitude d'y inclure ou de supprimer n'importe quel ingrédient végétal. Il n'est pas fait mention des croyances populaires en ce qui concerne les applications magiques de la plupart de ces substances, dans la mesure où cet aspect est du seul domaine du MD.



APPENDICE K: DESCRIPTION DES SUBSTANCES MAGIQUES

Certains Maîtres de Donjon éprouvent des difficultés à décrire les potions, élixirs magiques et autres substances liquides. La liste ci-dessous énumère les multiples aspects, teintes, goûts et odeurs de liquides. Quelles soient utilisées seules ou en conjonction avec **l'APPENDICE I : HABILLAGE D'UN DONJON** (q.v.), ces descriptions seront d'un grand secours au MD lors de la préparation des aventures ou bien contraint d'improviser.

Apparence/consistance :
bouillonnant
effervescent
fumant
huileux
nuageux
trouble

Transparent :
bigarré (déterminez les couleurs)
clair (transparent)
irisé (transparent)
lumineux (déterminez la transparence)
moucheté (transparent + autre)
opalin (luisant)
phosphorescent (déterminez la transparence)
rubané (déterminez la transparence)
stratifié (couleur ou transparence)
translucide

Goût et/ou odeur :

acerbe	épicé	poisson
acide	fort	poivré
aigre	gras	poussiéreux
amer	herbes	salé
aqueux	lacté	sucré/douceâtre
bilieux	melliflue	terreux
brûlant/mordant	métallique	viande
butyreux	moisi	vinaigré
citronné	oignon	
doux	parfumé	

Teintes :

MÉTALLIQUE	BLANC	GRIS	MARRON	NOIR
acier	ivoire	louvet	acajou	bitume
airain	os	neutre	brun	ébène
argent	perle	pigeon	chocolat	encre
bronze	sans couleur	souris	écru	jais
cuivre			fauve	suie
or	JAUNE	ROUGE	terre de	
	ambre	alizarine	Sienne	ORANGE
VIOLET	blond	bordeaux		abricot
fushia	citron	carmin	VERT	doré
héliothrope	clair	cerise	aigue-marine	fauve
laque	crème	cinabre	émeraude	flamme
lavande	fauve	corail	olive	saumon
lilas	ocre	cramoisi		
magenta	paille	écarlate	BLEU	
mauve	pêche	feu	azur	
pourpre	safran	garance	céruleum	
prune		rose	indigo	
puce		rouille	outre-mer	
		roux	saphir	
		rubis	turquoise	
		sanguine		
		vermillon		

APPENDICE L : MONSTRES INVOQUÉS

Lorsque le clerc ou l'illusionniste stipule le nombre de dés de vie de la créature qu'il va invoquer, consultez la partie appropriée de la table ci-dessous. Notez que les variations données font l'état de points de vie supplémentaires, et ceux-ci doivent être pris en compte lors du calcul du nombre total d'animaux que le lanceur de sorts peut appeler. Quand il y a plusieurs possibilités, des tirages ont été spécifiés pour permettre une génération aléatoire dans la mesure où le clerc ou l'illusionniste ne sont pas en mesure de nommer avec précision l'animal qui sera invoqué.

TABLE DES ANIMAUX INVOQUÉS

Catégorie de dés de vie	Dés	Type d'Animal	Coût (dés de vie)
1	01-15	babouin	1 ¼
	16-45	chien sauvage	1 ¼
	46-55	oiseau coureur	½
	56-65	chacal	½
	66-00	rat géant	¼
2	01-25	blaireau	1 ½
	26-35	oiseau coureur	2
	36-60	troupeau d'animaux	2
	61-00	cheval sauvage	2

3	01-05	bec-tranchant	3
	05-10	blaireau géant	3
	11-15	phacochère	3
	16-20	chameau	3
	21-30	bétail sauvage	2 ½
	31-40	chien de guerre	2 ½
	41-45	oiseau coureur	3
	46-55	chèvre géante	3 ¼
	56-65	hyène	3
	66-75	lion des montagnes	3 ¼
	76-80	lynx géant	2 ½
	81-85	mule	3
	86-90	cerf	3
	91-95	loup	2 ½
	96-00	glouton	3
4	01-05	gorille	4 ¼
	06-15	ours noir	3 ¾
	16-20	castor géant	4
	21-30	sanglier sauvage	3 ¾
	31-40	taureau	4
	41-45	aigle géant	4
	46-50	mégacéros	4
	51-55	jaguar	4 ¼
	56-60	léopard	3 ½
	61-65	hibou géant	4
	66-75	bélier géant	4
	76-85	belette géante	3 ¾
	86-00	loup géant	3 ¾
5	01-10	gorille carnivore	5
	11-25	buffle	5
	26-35	hyène géante	5
	36-50	loutre géante	5
	51-70	putois géant	5
	71-85	cerf géant	5
	86-00	glouton géant	5
6	01-40	ours brun	6 ¼
	41-60	lion	5 ½
	61-80	porc-épic géant	6
	81-00	tigre	6 ¼
7	01-65	sanglier géant	7
	66-00	lion tacheté	6 ½
8	01-30	ours des cavernes	7 ½
	31-70	hippopotame	8
	71-00	tigre à dents de sabre	7 ½
9		rhinocéros	8 ½
10	01-60	éléphant d'Asie	10
	61-00	rhinocéros laineux	10
11		éléphant d'Afrique	11
12	01-60	mastodonte	12
	61-00	titanothère	12
13		mammouth	13
		petite baleine	13
14		baluchithérium	14
		petite baleine	14
15 et plus	baleine uniquement, jusqu'à 36 dés au maximum		

Si le lanceur de sorts se trouve sur ou sous la surface de l'eau, il n'est possible d'invoquer que les types d'animaux appropriés (aviens ou aquatiques) en fonction des circonstances.

APPENDICE M : MONSTRES INVOQUÉS

Lorsqu'un sort *d'invocation des monstres* est lancé, consultez les tables ci-dessous pour déterminer le type de la créature qui apparaît (les monstres sont regroupés par niveau de sort). Si l'invocateur est mauvais, il est possible de se reporter au monstre indiqué entre parenthèses.



Invocation des monstres I

Dés	Monstre invoqué
01-10	démon, manes
11-25	gobelin (nain)
26-40	hobgobelin (elfe)
41-55	kobold (petite-gens)
56-70	orque (gnome)
71-00	rat géant

Invocation des monstres II

Dés	Monstre invoqué
01-15	mille-pattes géant
16-25	diable, lémure
26-45	gnoll
46-60	stirge
61-75	crapaud géant
76-00	troglodyte

Invocation des monstres III

Dés	Monstre invoqué
01-07	scolyte
08-17	goblours
18-25	cube gélatineux
26-32	goule
33-40	lézard géant
41-47	lycanthrope, rat-garou
48-57	gelée ocre
58-67	ogre
68-75	énorme araignée
76-85	grande araignée
86-95	tique géante
96-00	belette géante

Invocation des monstres IV

Dés	Monstre invoqué
01-07	gorille carnivore
08-15	gargouille (chien esquiveur)
16-25	ghast
26-35	vase grise
36-42	molosse satanique
43-50	hydre à 5 têtes
51-58	lycanthrope, loup-garou
59-67	ours-hibou
68-75	ombre
77-86	serpent constricteur géant
87-93	crapaud des glaces
94-00	crapaud vénimeux

Invocation des monstres V

Dés	Monstre invoqué
01-07	cockatrice
08-17	bête éclipsante
18-26	doppleganger
27-36	hydre à 7 têtes
37-45	leucrotta
46-55	lézard souterrain
56-63	lycanthrope, sanglier-garou
64-72	minotaure
73-78	serpent géant à deux têtes
79-85	serpent géant vénimeux
86-90	serpent géant cracheur
91-00	araignée géante

APPENDICE M : MONSTRES INVOQUES



Invocation des monstres VI

Dés	Monstre invoqué
01-06	ver charognard
07-12	diable, erinyes
13-19	hydre à 8 têtes
20-26	chacal-garou (lammasu)
27-31	lycanthrope, tigre-garou (ours-garou)
32-38	manticore
39-43	ogre mage
44-51	otyugh
52-56	rakshasa
57-63	salamandre
64-68	araignée éclipsante
69-78	troll
79-84	nécrophage
85-88	maître des vents
89-92	âme en peine
93-00	wivern

Invocation des monstres VII

Dés	Monstre invoqué
01-03	chimère (couatl)
04-06	démon, succube
07-09	démon, type I
10-12	démon, type II
13-15	démon, type III
16-18	diable barbelé
19-20	diable osseux
22-23	diable cornu
24-26	ettin
27-29	géant du feu
30-32	géant du froid
33-35	géant des collines
36-38	géant des pierres
39-41	gorgone
42-43	esprit hurleur
44-46	hydre à 10 têtes
47-49	pyro-hydre à 8 têtes
50-52	dévoreur d'intellect
53-55	chasseur invisible
56-58	lamie
59-61	lézard de feu
62-64	flagelleur mental
65-67	momie
68-70	naga esprit
71-73	néo-otyugh
74-76	sorcière des ténèbres
77-79	enlaceur (shedu)
80-82	tertre errant
83-85	limace géante
86-88	spectre
89-91	sphinx, hieraco- (andro-)
92-94	ombre des roches
95-97	feu follet
98-00	xorn

Rappelez-vous que vous avez toute liberté non seulement de choisir le type de monstre invoqué, mais aussi d'en déterminer le nombre selon les circonstances. Ainsi, vous pouvez décider que des rats soient invoqués au premier niveau mais que, du fait de leur relative faiblesse, apparaisse également le nombre maximal de ces créatures. Une telle sélection a un inconvénient majeur : les joueurs peuvent considérer que le MD fait preuve de partialité (que ce soit ou non à leur avantage). L'évidence même veut qu'il y ait des monstres plus ou moins puissants dans chaque liste et, en règle générale, il peut être préférable de laisser faire le hasard, sans "interférence divine".

Quand un lanceur de sort lance une *invocation des monstres* alors qu'ils se trouve sur ou sous la surface de l'eau, utilisez les tables ci-dessous pour découvrir le type de créature qui apparaît. Notez qu'il y a des tables séparées pour l'eau douce et les étendues marines.

Invocation des Monstres I

Dés	Monstre invoqué
	Eau douce
01-67	koalinth (hobgobelin)
68-00	génie des eaux
	Eau salée
01-50	koalinth (hobgobelin)
51-00	homme-poisson

Invocation des Monstres II

Dés	Monstre invoqué
	Eau douce
01-00	homme-lézard
	Eau salée
01-33	ixitxachitl
34-00	locathah

Invocation des Monstres III

Dés	Monstre invoqué
	Eau douce
01-33	crabe géant
34-00	lacédon (goule)
	Eau salée
01-50	lacédon (goule)
51-00	sahuagin

Invocation des Monstres IV

Dés	Monstre invoqué
	Eau douce
01-33	scarabée aquatique géant
34-50	écrevisse géante
51-67	copoacinth (gargouille)
68-00	araignée aquatique géante
	Eau salée
01-40	copoacinth (gargouille)
41-80	homard (écrevisse) géant
81-00	triton

Invocation des Monstres V

Dés	Monstre invoqué
	Eau douce
01-80	crocodile géant
81-00	esprit des eaux
	Eau salée
01-50	crocodile géant
51-70	sorcière des profondeurs
71-90	lion de mer
91-00	esprit des eaux

Invocation des Monstres VI

Dés	Monstre invoqué
	Eau douce ou salée
01-33	pieuvre géante
34-00	serpent de mer géant

Invocation des Monstres VII

–	
	Eau douce
01-20	morkoth
21-00	naga aquatique
	Eau salée
01-15	morkoth
16-70	raie manta
71-00	calmar géant

APPENDICE N :
LECTURES INSPIRATRICES ET EDUCATIVES

L'inspiration pour les travaux que j'ai pû mener à bien dans le domaine du fantastique découle en droite ligne de l'amour dont mon père fit preuve pendant mon enfance. Des heures et des heures durant, il me racontait des histoires qu'il improvisait et inventait au fur et à mesure, des récits avec des mystérieux vieillards capables d'exaucer des souhaits, des anneaux magiques et des épées enchantées, ou encore des contes peuplés de vils sorciers et de bretteurs sans peur et sans reproches. Sans oublier les centaines de bandes dessinées que j'ai avalées avec délice, et nul doute que les histoires publiées dans les EC Comics ont certainement une part de responsabilité dans l'affaire. Le cinéma d'épouvante et de science-fiction fut également d'une influence considérable. En fait, nous avons tendance, alors que nous ne sommes tous que des gamins, à ingurgiter le fantastique à haute dose, avec des contes de fées comme ceux qu'écrivirent les frères Grimm ou Andrew Lang. De fils en aiguille, nous sommes ensuite amenés à nous plonger dans des ouvrages de mythologie, à feuilleter divers bestiaires et à nous intéresser de plus près aux recueils des mythes des différentes civilisations et populations. Un tel point de départ est à l'origine de mon intérêt pour l'étrange et le merveilleux, et je demeure un lecteur fanatique de fantastique et de science-fiction depuis 1950. Force est de reconnaître que les auteurs dont les noms suivent m'ont particulièrement inspiré. Dans certains cas, je cite des textes précis et, dans d'autres, je ne peux que recommander de lire l'intégralité de leur œuvre fantastique. Que ce soit grâce à ces ouvrages ou n'importe quelle autre source née de l'imagination, vous vous laissez porter par les flots des pages ou des images jusqu'à voguer sur un fleuve majestueux d'où prendront naissance de passionnantes campagnes. Bonne lecture!

Lectures inspiratrices :

Anderson, Poul. TROIS CŒURS, TROIS LIONS; LES CROISÉS DU COSMOS; THE BROKEN SWORD
Bellairs, John. THE FACE IN THE FROST
Brackett, Leigh.
Brown, Fredric.
Burroughs, Edgar Rice. Série de "Pellucidar"; aventures de "John Carter"
Carter, Lin. Série "World's End"
De Camp, L. Sprague. DE PEUR QUE LES TÉNÈBRES; etc.
De Camp & Pratt. Série " Harold Shea"; CARNELIAN CUBE
Derleth, August.
Dunsany, Lord.
Farmer, Philip Jose. Cycle des "Créateurs d'univers"; etc.
Fox, Gardner. Séries de "Kothar" et de "Kyrik"
Howard, R.E. Série de "Conan"
Lanier, Sterling. HIERO'S JOURNEY
Leiber, Fritz. LE CYCLE DES ÉPÉES; LE LIVRE DE LANKHMAR; etc.
Lovercraft, H.P.
Merrit, A. RAMPE, OMBRE, RAMPE; LE GOUFFRE DE LA LUNE; LES HABITANTS DU MIRAGE; etc.
Moorcock, Michaël. Série d'"Elric"; et de "Hawkmoon" (surtout les trois premiers volumes); etc.
Norton, André.
Offutt, Andrew J. Anthologiste de SWORDS AGAINST DARKNESS III.
Pratt, Fletcher. L'ÉTOILE D'AZUR; etc.
Saberhagen, Fred. CHANGELING EARTH; etc.
St Clair, Margaret. THE SHADOW PEOPLE; SIGN OF THE LABRYS
Tolkien, J.R.R. LE HOBBIT; LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
Vance, Jack. UN MONDE MAGIQUE; saga de "Cugel"
Weinbaum, Stanley.
Wellman, Manly Wade.
Williamson, Jack.
Zelazny, Roger. LE MAÎTRE DES OMBRES; série des "9 princes d'Ambre"; etc.

Les influences les plus marquantes pour les **RÈGLES AVANCÉES DE DONJON & DRAGONS** furent probablement les textes de De Camp et Pratt, R.E.Howard, Fritz Leiber, Jack Vance, H.P.Lovecraft et A. Merritt. Mais tous les auteurs précités, plus nombre d'autres, ont certainement contribué à façonner ce jeu. A la fois pour cette raison et pour les heures de plaisir à les lire, je ne puis que vous recommander les œuvres de ces fantastiques écrivains.

APPENDICE O :
ENCOMBREMENT DES OBJETS STANDARDS

Objet	Encombrement en pièces d'or
Arbalète, légère	50
lourde	80
Arc composé long	80
composé court	50
long	100
court	50
Baguette	60
Bâton	100
Bâtonnet, étui en ivoire ou en os	60
étui en cuir	30
boîte	80
Bijou, grand	50
petit	1-5
Bottes, rigides	60
souples	30
Bougie	5
Boule de cristal, base et enveloppe de protection	150
Bourse, grande	10
petite	5
Bouteilles, flacons	60
Briquet	2
Carquois	30
Casque	45
Ceinture	3
Clou à quatre pointes	5
Coffre, grand en métal plein	1.000-5.000
petit en métal plein	200-500
petit en bois	100-500
grand en bois	500-1.500
Corde (15 m)	75
Cordelette (3 m)	2
Couverture de selle	20
Eau bénite, potions	25
Etui à parchemin, os ou ivoire	50
cuir	25
Flasque, vide	7
pleine	20
Gemme	1-5
Grapin	100
Heaume (grand)	100
Instrument de musique *	350
Lanterne	60
Livre, reliure métallique	200
Miroir	5
Outil (petite taille)	10
Outre, vide	5
pleine	50
Perche (3 m)	100
Pointe de fer	10
Porte-monnaie	1
Ration, fer	75
standard	200
Robe ou cape, pliée	50
portée	25
Sac, petit	5
grand	20
Sac à dos	20
Sacoche de selle	150
Selle, cheval léger	250
cheval lourd	500
Tapisserie (de minuscule à immense)	50-1.000+
Torche	25
Trompe	50
Vêtements (pour une personne)	30

APPENDICE P : CREATION D'UN GROUPE

* Dans les instruments de musique ne sont inclus que ceux qui sont lourds et encombrants, comme les luths et les tambours.

Une personne normale peut porter, au maximum, 1.500 po (75 kg) tout en restant capable de se déplacer.

On ne tient pas compte de certains objets lorsque l'on calcule l'encombrement :
- les composants matériels (sauf quand ils sont grands et volumineux);
- n'importe quel type de casque, à l'exception d'un grand heaume, si le personnage porte une armure;
- un ensemble de vêtements;
- les outils de voleur.

Les personnages achèteront ou trouveront beaucoup d'autres choses mais il est impossible de toutes les énumérer ici. On peut déduire l'encombrement de la plupart des objets en les comparant à d'autres qui leur sont semblables; ainsi, une *carafe d'eau infinie* est aussi encombrante qu'une bouteille ou qu'un flacon. Dans le cas, où aucune équivalence ne peut être découverte dans la table, c'est à l'arbitre d'en décider.

Nombre de gens s'écriront à la vue de cette table : "Un parchemin ne pèse pourtant pas 1 kg!" La valeur d'encombrement n'équivaut pas au poids de l'objet : elle représente à la fois son *poids* et son *volume relatif*. La combinaison de ces facteurs détermine ce que peut transporter un personnage.

Prenons un exemple : Dimwall le magicien et Drudge le guerrier se sont préparés à partir en expédition dans un donjon. En sus de ses vêtements habituels, Dimwall a pris une ceinture à laquelle est suspendue une grande bourse. Il y a mis ses composants matériels (encombrement minimal), ainsi que dans sa robe. Il a aussi glissé à l'intérieur une fiole de potion, un miroir, de l'ail et de la belladonne, plus son briquet. Une dague dans son fourreau pend à son côté droit et il en possède quatre autres en bandoulière. Par dessus tout ceci, il porte son sac à dos dans lequel se trouvent une hachette (pour couper et non pour combattre), 3 flasques d'huile, une bougie, 4 sacs (3 petits et 1 grand) et 7 torches. Une corde de 15 mètres roulée y est accrochée. A son côté gauche pendent un étui à parchemin en cuir et sa bourse, contenant 20 pièces d'or. Il tient un bâton dans la main droite et une torche dans la gauche. Le voilà fin prêt pour le voyage, avec un encombrement total de 689 po.

Pendant ce temps là, Drudge a enfilé son armure de plates feuilletées. Il a bouclé deux ceintures autour de sa taille; son épée longue pend à l'une d'elles. L'autre sert pour un carquois avec 40 carreaux, un crochet et une dague. Il passe ensuite son sac à dos, déjà rempli avec 10 pointes en fer, une semaine de ration de fer et une flasque d'huile. Il a accroché 15 mètres de corde sous le sac et son arbalète lourde derrière. Il porte un symbole religieux autour du cou. Pour finir, il glisse son bras gauche dans les sangles de son bouclier, ajuste son casque et prend sa lanterne. Il est prêt à partir avec un encombrement total de 1.117 po.

Au cours de leurs pérégrinations, Dimwall et Drudge trouvent 8.700 pièces d'or dans le trésor d'un troll. Dimwall peut en porter 400 dans son grand sac et 300 autres dans les petits. Il abandonne ses torches et son bâton, car il doit avoir les mains libres. Il attache ensuite un petit sac à sa ceinture, puis s'aidant des deux mains, il place le grand sur son épaule. Drudge mange une partie de ses rations et se débarrasse du reste, ainsi que de ses piques et de son huile. Il glisse les sacs restants au fond de son sac à dos avant de déverser l'or en vrac par dessus. L'encombrement de Dimwall est désormais de 889 pièces d'or et celui de Drudge de 1.222 po.

Alors qu'ils s'éloignent, Dimwall et Drudge tombent nez à nez avec le troll. Il faut réagir en un temps éclair, aussi Drudge doit laisser immédiatement tomber sa lanterne (au risque de l'éteindre) et attaquer. Simultanément, Dimwall lâche le grand sac (en éparpillant certainement les pièces d'or qu'il contient), défait son sac à dos et se met à fouiller frénétiquement dedans à la recherche de son huile. Au moment où il la trouve, le troll peut fort bien les avoir tués tous les deux!

APPENDICE P : CRÉATION D'UN GROUPE EN UN INSTANT

Il arrive parfois (souvent si vous fréquentez régulièrement les salons et les conventions) que vous soyez confronté à un groupe de joueurs désirant partir en aventure dans votre campagne mais qui ne disposent pas de personnages appropriés. Vous pouvez ne souhaiter avoir que des personnages de niveau faible, moyen ou élevé pour le scénario que vous avez en tête et, quoi qu'il en soit, il est certain que vous n'accepterez pas la présence d'objets magiques super-puissants (en fonction du niveau) ou bizarres dans le groupe. Il devient donc nécessaire que les joueurs créent sur le champ des personnages spécifiques, ce qui monopolise une portion considérable de temps de jeu. Afin de réduire ce temps au maximum, il est conseillé d'utiliser ce système qui suit, mis au point à force de participer à moult conventions :

Caractéristiques : Les joueurs lancent 4d6, ne tiennent aucun compte du plus faible et arrangent les résultats comme ils l'entendent.

Race et Classe : Une fois les caractéristiques générées, chaque joueur opte pour la race et la classe de son personnage, en reportant les ajustements nécessaires.

Alignement : Assurez-vous que les alignements autorisés dans le groupe ne risquent pas de gêner considérablement le déroulement de l'aventure à cause des querelles entre joueurs. Si vous jugez qu'il en sera mieux ainsi, vous pouvez exiger qu'ils effectuent leur choix parmi deux ou trois alignements compatibles, tels que, par exemple, neutre. neutre bon et loyal neutre.

Niveau : Pour les niveaux faibles, vous pouvez avoir recours à une méthode aléatoire pour déterminer si les joueurs sont de niveau 1-2, 1-3 ou 2-4; les niveaux moyens peuvent être 5-7, 5-8 ou 7-9; les plus hauts niveaux sont en général 8-10, 8-11 ou 9-12. On manie mieux les personnages *multi-classés* en ajoutant un niveau par profession au niveau généré, puis en divisant le total par le nombre de classes présentes, en comptant les fractions comme un nombre entier.

Equipement standard : A condition qu'il ne s'agisse pas de personnages du 1er niveau, vous jugerez sans doute préférable que les joueurs aient tout ce qu'ils désirent, en leur rappelant toutefois qu'ils ne peuvent transporter qu'un volume limité; il ne vous reste plus qu'à vérifier rapidement les feuilles des personnages avant de commencer. Il va de soi que vous avez toute liberté d'émettre des réserves ou des restrictions sur certains objets. Vous pouvez, en toutes circonstances, interdire au groupe les objets technologiquement impossibles, et ceux dont vous pensez qu'ils n'ont que peu de chances d'être utilisés.

Objets magiques : Si le groupe est sensé avoir déjà accompli des aventures, de quelque durée que ce soit, il est alors probable que certains de ses membres y auront acquis certains objets magiques. Pour traduire cette probabilité, utilisez les tables ci-dessous pour les diverses classes de personnage, en fonction de votre groupe :

TABLE DES OBJETS DE PROTECTION

Classe de personnage	Probabilité par niveau, pour un bouclier, une armure, etc (habituellement + 1)						
	Bouclier	Plates	Harnois	Cotte de mailles	Cuir	Anneau de protection	Bracelets
CLERC	10 %	5 % **	6 % **	8 % *	—	2 %	—
Druide	—	—	—	—	8 %	5 %	—
GUERRIER	10 %	6 % **	8 % **	10 % **	—	—	—
Paladin	10 %	6 % **	8 % **	10 % **	—	—	—
Ranger	8 %	5 % **	7 % **	15 % **	—	—	—
MAGICIEN	—	—	—	—	—	15 %	4 %
Illusionniste	—	—	—	—	—	15 %	4 %
VOLEUR	—	—	—	—	10 %	4 %	—
Assassin	8 %	—	—	—	10 %	3 %	—

* Bracelets de défense CA6

** On ne peut tenter d'obtenir qu'une seule sorte d'armure. Par conséquent, le personnage doit prendre une décision en ce qui concerne sa nature avant de calculer les probabilités et de lancer le dé de pourcentage.

APPENDICE P : CREATION D'UN GROUPE

Multipliez le pourcentage par le niveau du personnage pour déterminer les chances finales ; lancez ensuite un d100 et, si le résultat est inférieur ou égal à la probabilité établie, le personnage possède l'objet. Il y a aussi 1% de chances par niveau d'expérience du personnage que l'objet en question soit au-dessus de la moyenne : +2 ou CA 5 pour les bracelets, par exemple. Si la probabilité était supérieure à 90 %, ajoutez les points au-dessus de 90 % à ceux nécessaires pour savoir si l'objet est supérieur à la moyenne. Si tel est le cas à la suite du tirage, assurez-vous alors qu'il n'est pas +3 (ou bracelets CA 4) avec une probabilité de 1 % par niveau d'expérience sans le moindre ajustement. *Exemple* : Gonzo, ranger du 9e niveau, découvre qu'il possède une cotte de mailles magique, ayant mis toutes les chances de son côté avec 135 %. Son niveau (9) et les points supérieurs à 90 % (45 %) sont additionnés pour déterminer les chances pour que son armure soit + 2 : 9 % + 45 % = 54 %. Le dé de pourcentage est lancé, avec un résultat de 51. Gonzo a donc au moins une cotte de mailles + 2. Ce sera d'ailleurs le résultat définitif car, pour son troisième tirage, Gonzo obtient 99.

Les probabilités pour les armes +2 ou +3 sont identiques à celles définies pour les objets de protection. Vous pouvez éventuellement décider d'octroyer des pouvoirs inhabituels aux épées au lieu d'augmenter leur bonus magique (*lame de feu* +1 ou *tueuse de géant* + 2). Ajoutez une *arbalète de vitesse* si des carreaux + 2 deviennent + 3, sinon contentez-vous d'en multiplier le nombre.

TABLE DES ARMES

Classe de personnage	Dague	Epée *	Masse d'armes	Hache d'armes	Lance de fantassin	Arc	15 carreaux + 2
		Probabilité par niveau pour une arme (habituellement + 1)					
CLERC	—	—	12 %	—	—	—	—
Druide	10 %	7 %	—	—	10 %	—	—
GUERRIER	10 %	10 % **	—	7 % **	8 % **	1 %	10 % **
Paladin	10 %	10 % **	—	10 % **	10 % **	—	—
Ranger	10 %	9 % **	—	9 % **	8 % **	5 %	10 % **
MAGICIEN	15 %	—	—	—	—	—	—
Illusionniste	15 %	—	—	—	—	—	—
VOLEUR	12 %	11 %	—	—	—	—	—
Assassin	10 %	5 % **	5 % **	5 % **	5 %	—	1 %
MOINE	5 %	—	—	—	2 %	—	—

* Cimeterre pour les druides ; les personnages mesurant moins de 1,5 mètre possèdent des épées courtes, tous les autres des épées longues, bien que le personnage puisse opter pour une épée courte s'il le désire.

** Comme dans le cas des objets de protection, on ne peut posséder qu'une seule catégorie d'armes de ce type. Par conséquent, le joueur doit faire son choix avant de déterminer les probabilités et de lancer les dés.

TABLE DES POTIONS

Classe de personnage	Probabilité par niveau	Nombre maximum	Types de potion possibles
CLERC	6 %	1	1. *Agrandissement*
Druide	11 %	2	2. *Autométamorphose*
GUERRIER	8 %	1	3. *Diminution*
Paladin	6 %	1	4. *Escalade*
Ranger	7 %	1	5. *Extra-soins*
MAGICIEN	10 %	3	6. *Forme gazeuse*
Illusionniste	10 %	2	7. *Invisibilité*
VOLEUR	9 %	2	8. *Résistance au feu*
Assassin	5 %	1	9. *Soins*
			0. *Vol*

Vous pouvez autoriser les joueurs à avoir le(s) potion(s) qui leur convien(nen)t, ou bien les déterminer aléatoirement. Un personnage avec un résultat supérieur ou égal à 100 % DOIT être à même de choisir, dans la mesure où ce pourcentage implique que de telles personnes possèdent un grand nombre de liquides magiques parmi lesquels choisir.

OBJETS DIVERS

Si le groupe se situe globalement au-dessus du 5e niveau et se rend dans une région dangereuse, ou s'il est au-dessus du 8e niveau, vous pouvez juger qu'il est de l'intérêt général des personnages de leur fournir 1-4 objets magiques divers parmi ceux qui suivent. Les groupes importants (en nombre) ont moins de chances d'en ressentir le besoin. Les personnages de haut niveau sont plus susceptibles d'en posséder, quel que soit le nombre total de participants. Vous pouvez vous charger personnellement de la sélection, ou bien laisser faire le groupe. Vous pouvez également ajouter ou supprimer les objets que vous désirez, mais souvenez-vous que ceux qui figurent dans la liste ont été choisis dans le but de maintenir l'équilibre du jeu, sans y injecter une puissance trop grande.

1. *Anneau de chute de plume*
2. *Anneau de chaleur*
3. *Anneau de marche des ondes*
4. *Batonnet de négation*
5. *Batonnet merveilleux*
6. *Sac de contenance* (capacité de 250 kg)
7. *Bateau pliable* (petite barque)
8. *Broche de protection*
9. *Cape et bottes elfiques*
10. *Javelot de foudre* (x 2)
11. *Javelot perceur* (x 2)
12. *Collier d'adaptation*
13. *Robe aux objets utiles*
14. *Corde d'escalade*
15. *Trident d'alarme*
16. *Ailes de vol* ou *bottes de lévitation*

TABLE DES PARCHEMINS

Classe de personnage	Probabilité par niveau	Protection	1 sort *	3 sorts **
		Type de parchemin (et niveau de sort)		
CLERC	8 %	non	1-3	1-4
Druide	7 %	oui	1-3	1-4
GUERRIER	6 %	oui	—	—
Paladin	4 %	oui	—	—
Ranger	5 %	oui	—	—
MAGICIEN	15 %	non	1-4	1-6
Illusionniste	12 %	non	1-3	1-4
VOLEUR ***	6 %	oui	1-3	1-4
Assassin ***	3 %	oui	1-3	—

* Déterminez aléatoirement, mais uniquement des sorts qui puissent être utiles dans le cadre de l'aventure entreprise.

** Fourni habituellement lorsque le personnage ne dispose d'aucun autre parchemin ; dans le cas contraire, voir ci-dessus.

*** Un seul type de parchemin possible. S'il s'agit d'un parchemin contenant des sorts, ceux-ci sont réservés aux magiciens ; sinon, voir ci-dessus.

Objets se trouvant sur une robe aux objets utiles (en choisir 7-12)

ARGENT, pile de 50 pa
CHÊNE, 9 mètres de haut, grand diamètre
CHIEN DE GUERRE
CLOUS à 4 pointes, six
COQ
CORDE, rouleau de 15 mètres
DAGUE, en argent
ÉCHELLE, 4 mètres
ESSAIM DE GUÊPES, normal (environ 200 guêpes)
FEU DE CAMP, petit
GEMME, 100 po
HIBOU GÉANT
LANTERNE, à faisceau
MAILLET ET COINS
MULE, bât
PELLE
PERCHE, 3 m
PIED DE BICHE (1,2 m, en fer trempé)
PIOCHE, normale
PORTE, taille standard, chêne bardé de fer et barre
TONNELET, 1-3 = eau, 4-5 = vin, 6 = cognac (9 litres)
TORCHE, ALLUMÉE
VIANDE, cuissot de mouton rôti, venaison, etc.

Une fois familiarisé avec ce système, vous serez en mesure d'installer un groupe de personnages sur le point du départ en un temps record et avec un minimum d'efforts, sans oublier l'assurance relative qu'ils sont à peu près prêts à affronter les dangers de l'endroit dans lequel ils vont s'aventurer.

GLOSSAIRE

Alignement – Description générale des tendances d'un personnage en matière morale et de Neutralité ou Chaos avec le Bien, la Neutralité et le Mal.

Arme d'hast – Arme autre qu'une lance ou qu'un bâton, possédant une hampe, et mesurant au moins 1,5 mètre.

Astral – Qui a rapport avec le plan astral (cf le **MJ**, p. 120) Ne *pas* confondre avec *éthéré* (q.v.).

Campagne – Terme général désignant les aventures d'un MD sur un plan global et non individuel. Une série suivie de parties basées sur la création d'un milieu.

Caractéristiques – Coefficients, allant de 3 à 18, qui représentent la force, l'intelligence, la sagesse, la constitution, la dextérité et le charisme.

C.f. – Comparer.

Charme – Forme mineure de contrôle magique de l'esprit.

Classe d'armure – Valeur numérique représentant la protection relative dont jouit le personnage. Elle comprend le type d'armure, les ajustements de dextérité, les protections magiques, etc.

Compagnon d'armes – Personnage non joueur de bas niveau dont la loyauté est acquise à l'un des membres du groupe en particulier.

Dégâts – Nombre de points de vie ou de points structurels qui ont été infligés sur un être ou une construction.

Déités – Voir **Divinités.**

Demi-humains – S'applique à des créatures antropomorphes, ne faisant généralement pas preuve d'hostilité (envers l'homme), que l'on peut jouer comme personnages : elfes, nains, petites gens, etc.

Dés de vie – Nombre de dés que l'on lance pour déterminer les points de vie d'une créature.

Divinités – Tout être, mythique ou légendaire, de statut divin souhaité par le MD et pouvant être intégré dans la campagne.

Donjon – Terme générique pour n'importe quel château, lieu ou site de ruines qui sert de décor à une aventure souterraine.

Eau bénite/maudite – Eau qui a été spécialement préparée par un clerc. Utile comme arme contre les morts-vivants ou pour ralentir les effets d'un poison.

Embûche – N'importe quel dispositif (ou machination) qui est plus susceptible d'être surmonté en faisant appel à ses cellules grises qu'à la force de ses muscles. Les embûches ne provoquent pas forcément des blessures physiques aux personnages. Exemple : salles pivotantes ou élévatrices qui embrouillent les cartographes, statues accomplissant des actions aléatoires, passages inclinés menant le groupe, sans qu'il s'en rende compte, vers un niveau inférieur, etc.

Encombrement – En règle générale, le poids et le volume des possessions d'un aventurier (armure, armes, équipement, etc.).

Ethéré – Qui a rapport au plan de l'éther (voir le **MJ**, p.120). Ne *pas* confondre avec *astral* (q.v.).

Expérience – Récompense (exprimée en points, ou x.p.) pour avoir tué des monstres, gagné des trésors et joué le rôle d'un personnage. Plus l'expérience augmente et meilleurs sont ses jets de protection, des aptitudes, etc.

Figurines – Statuette en plomb ou en plastique qui aide à la visualisation dans le cadre des **RAD & D.**

Force exceptionnelle – Force supérieure à 18, désignée habituellement par 18/x, où x est une valeur comprise entre 01 et 00 (100) inclus.

Génération aléatoire – Détermination au hasard de quelque chose à partir d'une liste de plusieurs possibilités, le plus souvent en lançant des dés.

Groupe – Bande d'aventuriers.

Humanoïdes – S'applique à des créatrues antropomorphes généralement hostiles : orques, gobelins, kobolds, hobgobelins, etc.

Initiative – Moyen de déterminer l'ordre des actions (coups ou autres) lors d'un combat individuel ou groupé.

Invisibilité – Manière de se dissimuler aux regards ordinaires. Elle ne rend pas silencieux et n'oblitère pas les odeurs.

Jet de Protection – Jet de dé utilisé lors de circonstances défavorables pour déterminer l'efficacité d'un sort, si un personnage tombe ou non dans un puits, s'il échappe au souffle d'un dragon, etc.

Lieue — Pour la commodité du jeu, une lieue représente 4,5 km.

Lycanthrope — Toute créature légendaire changeuse de forme ou homme-bête (loup-garou, tigre-garou, etc.).

Magie — Tout ce qui ne peut être expliqué par la science de l'environnement. Toute arme ou objet qui possède un bonus (+1, +2, etc) est considéré comme magique.

MD — Maître de donjon, l'arbitre des **RÈGLES AVANCÉES DE DONJON & DRAGONS.**

Mêlée — Combat avec des armes de contact entre plus de deux créatures. Elle est différente d'un combat en *lice* (qui oppose 2 adversaires) ou avec des *projectiles* (q.v.), qui se déroule à distance et sous-entend l'utilisation d'armes de jet.

Métamorphose — Altération physique de l'apparence d'une créature par des moyens magiques.

Mezzodaemon — Monstre rencontre dans l'aventure **D3** des **RAD & D, THE VAULT OF THE DROW.** Ignorez-le si vous ne disposez pas de ses statistiques.

Milieu — Environnement de jeu unique tenant compte de multiples variables lors de sa création, c'est-à-dire le "monde" dans lequel se déroulent les aventures.

Monstre — Pour la commodité du jeu, ce terme représente n'importe quelle potentielle lors d'une rencontre, homme ou bête.

Monstre Errant — Terme générique désignant une rencontre non prévue par le MD ; s'applique habituellement aux tirages périodiques effectués pour déterminer la présence de monstres dans un donjon.

Mort — Elle intervient lorsque les points de vie d'une créature atteignent 0 (ou -10, optionellement). La plupart des personnages décédés peuvent être *rappelés à la vie*, ce que la destruction du corps (entre autres) interdit.

Mort Magique — *Rayon de mort, doigts de mort* et autres artifices magiques qui tuent quiconque manque le jet de protection.

Morts-Vivants — Classe de créatures malveillantes et dénuées d'âme qui ne sont effectivement ni mortes, ni vivantes. On y trouve, entre autres, squelettes, zombis, vampires, fantômes, goules, etc.

Niveau — 1. Profondeur relative et/ou degré de difficulté de l'étage d'un donjon. 2. Degré de difficulté et de puissance d'un sort. 3. Degré d'aptitude et d'expérience d'un personnage dans le cadre de sa profession. 4. Indicateur de "résistance" d'un monstre.

Nycadaemon — Monstre rencontré dans l'aventure **D3 des RAD & D, THE VAULT OF THE DROW.** Ignorez-le si ses caractéristiques vous sont inconnues.

p.a. (également pa) — Pièce(s) d'argent, unité monétaire représentant 1/20ème de pièces d'or.

p.c. (également pc) — Pièce(s) de cuivre, une unité monétaire valant 1/200ème de pièce d'or.

p.e. (également pe) — Pièce(s) d'électrum (alliage d'or et d'argent), une unité monétaire valant 1/2 pièce d'or.

Personnalité — Rôle ou identité du personnage qu'incarne le joueur.

Pétrification — Transformation rapide d'un objet ou d'une créature en pierre par des moyens magiques (regard d'un basilique, etc.).

Philactère — Bracelet portant un réceptacle renfermant des écrits religieux, donc une sorte d'amulette ou de charme.

Philtre — Liquide ou une potion magique.

Piège — Tout procédé mécanique ou magique que peuvent déclencher des aventuriers, infligeant généralement des dégâts à l'un ou plusieurs d'entre eux. Exemples : fosse, fosse avec des piquets, aiguille empoisonnée pour un coffre, etc.

PJ — Personnage joueur.

Plans — Autres lieux d'existence, certains d'entre eux étant en contact avec le plan primaire matériel où se situe le milieu normal (voir le **MJ**, p. 120).

PNJ (également P.N.J.) — Personnage non joueur.

p.o. (également po) — Pièce(s) d'or, l'unité monétaire de base ; 20 po = 1 kg. Utilisée parfois comme unité de mesure de poids/encombrement.

Points structuraux — Quantité de dégâts que peut supporter une construction avant de s'effondrer.

Points de vie — Nombre de points de dégâts que peut subir une créature avant de mourir (ou, en option, de tomber dans le coma). Ils reflètent son endurance physique, son expérience du combat, son habileté ou sa chance.

Poison — S'applique à la fois aux substances toxiques créées de main humaine ou au venin de certaines créatures.

p.p. (également pp) — Pièce(s) de platine, une unité monétaire. Chaque p.p. vaut 5 p.o.

Projectile — Toute arme qui peut être lancée ou projetée sur une cible. Cela comprend aussi bien les flèches, les lances de fantassin, les rochers de catapulte que les boulets de fronde, sans oublier tout ce qui peut être jeté sur quelque chose (flasques d'huile, fioles d'eau bénite, etc.)

Psi — Combat mental, qui ne peuvent entreprendre que des êtres très intelligents et quelques monstres. Les psi regroupent aussi un certain nombre d'autres facultés mentales, telle que la *télékinésie* (voir le **MJ**, p. 120).

q.v. (également **q.q.v.**) — Voir, se reporter.

RAD & D — **RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS**

Recherche — Outre sa signification habituelle, représente le travail que doit entreprendre un magicien ou un alchimiste pour préparer de nouveaux sorts, enchanter un objet, etc.

Rencontre – Confrontation inattendue avec un monstre, un autre groupe, etc.

Relique – Objet magique, éventuellement saint, d'une puissance considérable, le plus souvent très ancien.

Résurrection – Rappel à la vie d'un personnage décédé par des moyens magiques.

Round (également **round de mêlée)** – Unité de temps des **RAD & D** équivalente à une minute. Chaque round est composé de 10 *segments* et 10 rounds forment un *tour*.

Segment – Plus petite unité de temps des **RAD & D.** Chaque segment représente 6 secondes. 10 segments constituent un *round* (q.v.).

Serviteur – Personnage non joueur engagé par le groupe pour les accompagner le temps d'une aventure ou employé à d'autres fins pour une durée limitée.

Souffle – Attaque spéciale de certaines créatures (dragons, chimères, etc.), pouvant avoir différents effets. En ce qui concerne les jets de protection, la catégorie "souffle" exclut la *pétrification* et la *métamorphose* qui disposent d'une catégorie spécifique.

Suivants – Groupe d'associés loyaux que recueille un personnage à un certain niveau.

Surprise – Lors d'une rencontre, les deux groupes en présence doivent vérifier si l'un d'eux ou les deux sont *surpris*, ce qui peut entraîner une perte d'*initiative* (q.v.).

Toucher – Nombre qui doit être atteint ou dépassé en lançant un d20 pour infliger des dégâts à un adversaire.

Tour – Unité de temps des **RAD & D,** équivalente à 10 minutes. Chaque tour est composé de 10 rounds (q.v.) et chaque round compte 10 *segments* (q.v.).

Trésor – Terme général représentant tout objet qui a une valeur et peut être acquis lors d'une aventure.

Vade-retro – Procédé par lequel un clerc tente d'utiliser son pouvoir saint pour *repousser* (obliger à fuir), *influencer*, *détruire* ou *damner* les morts-vivants (q.v.) qu'il rencontre.

20 naturel – Quand un d20 est lancé et que le "20" sort. On le distingue d'un *résultat* de 20, où il peut s'agir d'un tirage plus faible ajusté avec des bonus de caractéristiques ou magiques.

x.p. (également **xp)** – Points d'expérience.

POST-SCRIPTUM

C'EST L'ESPRIT DU JEU QUI REVÊT UN CARACTÈRE D'IMPORTANCE, NON L'APPLICATION A LA LETTRE DES RÈGLES. NE RESTEZ JAMAIS ESCLAVE DU TEXTE IMPRIMÉ, PAS PLUS QUE VOUS NE DEVEZ PERMETTRE QUE QUICONQUE, INFORTUNÉ PRISONNIER DU CARCAN DU CODE, VOUS ASSÈNE CITATIONS SUR CITATIONS TIRÉES DE CET OUVRAGE, SI CELA VA MANIFESTEMENT A L'ENCONTRE DU PROPOS DU JEU. LORSQUE, D'UNE MANIÈRE GÉNÉRALE, VOUS VOUS Y CONFORMEZ EN CE QUI CONCERNE SES PRINCIPES LUDIQUES ET L'UNIFORMITÉ DE LA PARTIE, ASSUREZ-VOUS AUSSI DE PRENDRE EN MAINS LA DIRECTION DES OPÉRATIONS ET DE NE PAS LAISSER LES JOUEURS VOUS DICTER LEURS SOUHAITS OU LEURS CONDITIONS. DANS LE CADRE AMPLE DES PARAMÈTRES ÉNONCÉS DANS LES VOLUMES DES **RÈGLES AVANCÉES** DE **DONJONS & DRAGONS,** VOUS DISPOSEZ DU STATUT DE CRÉATEUR ET DE JUGE ULTIME. EN ORDONNANT LES CHOSES COMME ELLES DEVRAIENT L'ÊTRE, LE JEU EN TANT QU'ENTITÉ AVANT TOUT, VOTRE CAMPAGNE ENSUITE ET, POUR FINIR, LES PARTICIPANTS, VOUS VOUS ADONNEREZ AUX **RÈGLES AVANCÉES** DU JEU DE **DONJONS & DRAGONS** TELLES QU'ELLES ONT ÉTÉ CONÇUES. PUISSIEZ-VOUS Y TROUVER AUTANT DE PLAISIR QUE NOUS TOUS !



INDEX

Ce qui suit est un index compilé prenant en compte le **GUIDE DU MAITRE DMG & LE MANUEL DES JOUEURS.** L'index sera très utile au Maître de Jeu lui indiquant rapidement les endroits à consulter. La numérotation des pages du **MANUEL DES JOUEURS** vient en premier et est en caractère normal, tandis que la numérotation du **GUIDE DU MAITRE** est en caractère gras et vient en fin de ligne. Certaines références sont traitées dans les deux ouvrages, aussi les deux numérotations apparaissent parfois sur la même ligne.

A

B

C

D

INDEX

INDEX



INDEX

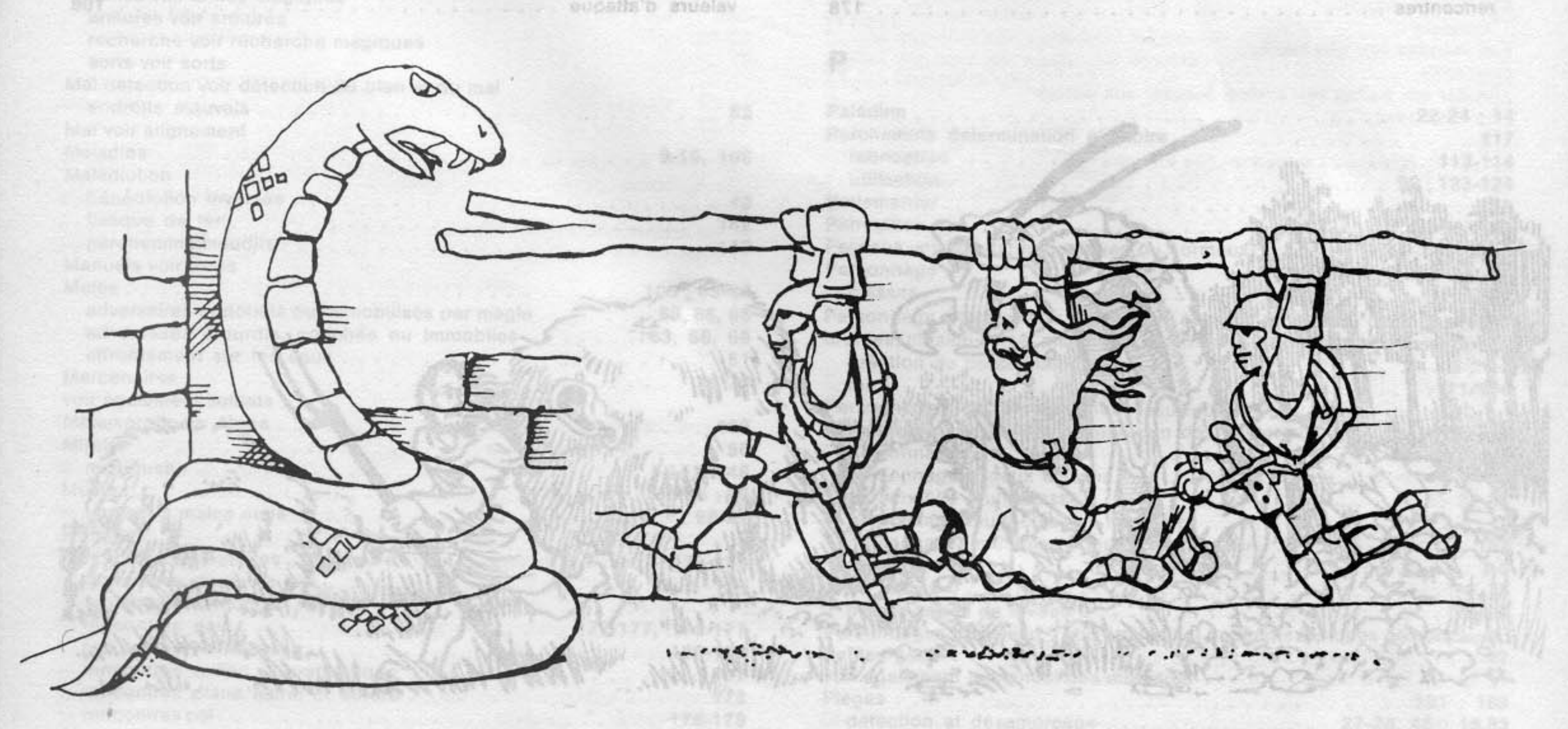


TABLE DES MATIERES

APPENDICES

AJUSTEMENT DES CARACTÉRISTIQUES POUR LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Race	
Nain	force + 1, constitution + 1, charisme − 1
Elfe	intelligence + 1, dextérité + 1
Gnome	sagesse + 1, constitution + 1, charisme − 1
Petite-gens	dextérité + 1, constitution + 1

Classe	**Score minimum ou ajustement au tirage de caractéristiques**
Clerc	sagesse + 2
Druide	12/14 minimum en sagesse/charisme
Guerrier	force + 2, constitution + 1
Ranger	comme guerrier, 12 minimum en sagesse
Paladin	comme guerrier, 17 minimum en charisme
Magicien	intelligence + 2, dextérité + 2
Illusionniste	15/15 minimum en intelligence/dextérité
Moine	12/15/15 minimum en force/sagesse/dextérité
Voleur	dextérité + 2, intelligence + 1
Assassin	comme voleur, force + 1

	Occupation
Travailleur	force + 1 à + 3
Mercenaire (niveau 0)	force + 1, constitution + 3 4 points de vie minimum
Marchand/commerçant	12/12 minimum en intelligence/charisme

* Notez que ces modifications **s'ajoutent** à celles notées dans le **MANUEL DES JOUEURS DES RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS ET DRAGONS**. Quoiqu'il en soit, les limites de caractéristiques ne peuvent être en aucun cas dépassées.

TABLEAUX DE FAITS

Alignements (d10)	**Possessions (ou fortune) (d10)**
1. loyal bon	1. aucune
2. loyal neutre	2. insuffisante
3. loyal mauvais	3. insuffisante
4. neutre mauvais	4. moyenne
5. chaotique mauvais	5. moyenne
6. chaotique neutre	6. moyenne
7. chaotique bon	7. moyenne
8. neutre bon	8. au dessus de la moyenne
9. neutre	9. exceptionnelle
0. neutre	0. immense

Apparence (tirer séparément pour chaque catégorie)

Age (d10)	**Générale (d10)**
1. adolescent	1. sale
2. jeune	2. propre
3. jeune	3. négligent
4. mâture	4. immaculé
5. mâture	5. grossier
6. mâture	6. déguenillé
7. mâture	7. coquet
8. force de l'âge	8. dandy
9. vieux	9. indescriptible
0. vénérable	0. imposant

Santé mentale (d10)
1. très stable
2. normale
3. normale
4. normale
5. normale
6. normale
7. neurotique
8. instable
9. fou *
0. maniaque *

* Tirez à nouveau. Si le résultat est une fois de plus **fou** ou **maniaque**, la santé mentale du personnage est défaillante. Dans tous les autres cas, utilisez le nouveau résultat.

TABLES DES TRAITS

Tendances Générales (d12, d6)

1. optimiste	13. précis/exigeant
2. pessimiste	14. perspicace
3. hédonniste	15. opiniâtre/entêté
4. altruiste	16. violent/guerrier
5. serviable/gentil	17. studieux
6. insouciant	18. immonde/barbare
7. capricieux/espiègle	19. cruel/dur
8. sobre	20. blagueur/farceur
9. curieux/inquisiteur	21. servile/obséquieux
10. maussade	22. fanatique/obsédé
11. confiant	23. malveillant
12. suspicieux/prudent	24. loquace

Personnalité (d8, d8)

1-5 moyenne	**6-7 extrovertie**	**8 introvertie**
1. modeste	1. vigoureux	1. renfermé
2. égoïste/arrogant	2. autoritaire	2. taciturne
3. amical	3. amical	3. amical
4. réservé	4. fanfaron	4. réservé
5. hostile	5. provocateur	5. hostile
6. beau-parleur	6. rude	6. rude
7. diplomate	7. imprudent	7. courtois
8. corrosif	8. diplomate	8. solitaire/secret

Disposition (d10)	**Intellect (d10)**
1. gai	1. borne
2. morose	2. moyen
3. compatissant/sensible	3. moyen
4. impitoyable/insensible	4. actif
5. humble	5. actif
6. fier	6. rêveur
7. tempéré	7. pondéré
8. nerveux	8. anti-intellectuel
9. décontracté	9. intrigant
0. sévère	0. brillant

Nature (d6)	**Matérialisme (d6)**
1. compatissant	1. esthète
2. indulgent	2. intellectuel
3. insensible	3. moyen
4. implacable	4. avide
5. jaloux	5. cupide
6. vengeur	6. avare

Honnêteté (d8)	**Bravoure (d8)**
1. scrupuleux	1. normale
2. très honorable	2. normale
3. confiant	3. normale
4. moyen	4. inconscient
5. moyen	5. brave
6. moyen	6. sans peur
7. menteur	7. couard
8. fourbe	8. poltron

Energie (d8)	**Economie (d8)**
1. fainéant	1. misérable
2. indolent	2. chiche
3. normale	3. économe
4. normale	4. moyenne
5. normale	5. moyenne
6. énergique	6. dépensier
7. énergique	7. dépensier
8. dynamique	8. dispendieux

Moralité (d12)
1. esthète
2. vertueux
3. normale
4. normale
5. vif
6. vif
7. lascif
8. immoral
9. ammoral
10. perverti *
11. sadique *
12. dépravé

Piété (d12)
1. saint
2. martyr/fanatique
3. pieux
4. révérent
5. moyenne
6. moyenne
7. moyenne
8. moyenne
9. impie
10. irrévérent
11. iconoclaste
12. incroyant

* Tirez à nouveau. Si le résultat est encore **perverti, sadique** ou **dépravé**, le personnage l'est effectivement. Sinon, le second tirage indique la moralité réelle alors que le premier est ignoré.

Intérêts (d12m d6)
1. religion
2. légendes
3. histoire
4. nature
5. horticulture
6. élevage
7. animaux exotiques
8. chasse
9. pêche
10. artisanat
11. sports
12. politique
13. vins et alcools
14. nourriture et cuisine
15. jeu
16. drogues
17. collectionneur *
18. collectionneur *
19. collectionneur *
20. collectionneur *
21. bien général
22. altruisme
23. aucun
24. aucun

* Voir le tableau des **Collections**, ci-dessous.

Collections (d12)
1. couteaux et dagues
2. épées
3. armes
4. boucliers et armes
5. armures
6. livres et parchemins
7. minéraux et gemmes
8. ornements et joyaux
9. pièces et jetons
10. trophées et peaux
11. porcelaine et cristal
12. objets d'art *

* Ceci inclut les tapisseries, les peintures, les statues, les bas-reliefs, etc.

TABLEAU DE DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES LANGUES

Dés	Langue
01	lutin
02-03	
04	centaure
05	dragon, noir
06	bleu
07	d'airain
08	de bronze
09	de cuivre
10	d'or
11	vert
12	rouge
13	d'argent
14	blanc
15	dryade
16-20	nain
21-25	elfe
26	ettin
27	gargouille
28	géant, des nuages
29	du feu
30	du froid
31-33	des collines
34	des pierres
35	des tempêtes
36-39	gobelins
40	gnoll
41-44	gnome

Dés	Langue
45-49	petite-gens
50-51	hobgobelin
52-54	kobold
55	lammasu
56-58	homme-lézard
59	manticore
60	méduse
61	minotaure
62	naga, gardien
63	esprit
64	aquatique
65	génie des eaux
66	nymphe
67-70	ogre
71	ogre mage
72-76	orque
77	pixie
78	salamandre
79	satyre
80	shedu
81	esprit follet
82	sylphe
83	titan
84	troll
85	xorn
86-00	langue étrangère ou autre*

* Sélectionnez une langue étrangère ou celle d'une créature non listée, ou bien relancez les dés en ignorant les résultats supérieurs à 85, si les deux premières possibilités ne sont pas satisfaisants.

AJUSTEMENTS DE RÉACTION DES PERSONNAGES NON JOUEUR LORS D'UNE RENCONTRE/OFFRE

Santé mentale

neurotique	– 1 % à 6 %
fou	+/– 1 % à 10 %
maniaque	+/–1 % à 20 %

Tendances générales

toutes	+/–1 % à 8 %

Personnalité

toutes	+/–1 % à 8 %

Disposition
toutes +/– 1 % à 6 %

Nature
toutes +/– 1 % à 4 %

Bravoure
toutes +/–1 % à 20 %

Matérialisme
tous +/–1 % à 20 %

TABLEAUX DE POIDS ET DE TAILLE

PERSONNAGES MASCULINS

	Taille en pouces			Poids en livres		
	Moyenne	+ ou –		Moyenne	+ ou –	
demi-elfe	66	1 – 6	1 – 6	130	1 – 20	1 – 20
demi-orque	66	1 – 4	1 – 4	150	2 – 16	4 – 40
elfe	60	1 – 4	1 – 6	100	1 – 10	1 – 20
gnome	42	1 – 3	1 – 3	80	2 – 8	2 – 12
humains	72	1 – 12	1 – 12	175	3 – 36	5 – 60
nain	48	1 – 4	1 – 6	150	2 – 16	2 – 24
petite-gens	36	1 – 3	1 – 6	60	2 – 8	2 – 12

PERSONNAGES FÉMININS

	Taille en pouces			Poids en livres		
	Moyenne	+ ou –		Moyenne	+ ou –	
demi-elfe	62	1-6	1-6	100	1-12	2-16
demi-orque	62	1-3	1-3	120	3-18	4-32
elfe	54	1-4	1-6	80	1-10	2-12
gnome	39	1-3	1-3	75	1-8	1- 8
humain	66	1-6	1-8	130	3-30	4-48
nain	46	1-4	1-4	120	2-12	2-20
petite-gens	33	1-3	1-3	50	2-8	2- 8

NDT : un pouce = 2,5 cm (approx.)

DÉTERMINATION DE LA TAILLE ET DU POIDS

	Taille			Poids		
	–	Moy.*	+	–	Moy.**	+
demi-elfe	01-35	36-90	91-00	01-20	21-85	86-00
demi-orque	01-45	46-75	76-00	01-30	31-55	56-00
elfe	01-10	11-80	81-00	01-15	16-90	91-00
gnome	01-20	21-85	86-90	01-20	21-75	76-00
humain	01-20	21-80	81-00	01-25	26-75	76-00
nain	01-15	16-80	81-00	01-20	21-65	66-00
petite-gens	01-10	11-90	91-00	01-10	11-50	51-00

* Pour les tailles moyennes, lancer un d % : 01-30 = plus petit de 1-4 1/2 pouces, 71-00 = plus grand de 1-4 1/2 pouces, (1-3 1/2 pouces pour les races de taille inférieure à 1,5 m).

** Poids comme ci-dessus, mais ajustez avec 1-8 livres (1-4 si inférieur à 100).

REACTIONS LORS DES RENCONTRES

Toute créature intelligente pouvant communiquer réagira en fonction des paroles prononcées par un personnage. Cette réaction sera déterminée par un jet de pourcentage dont le résultat sera modifié par le charisme et l'ajustement le loyauté, comme si la créature était un compagnon d'arme du personnage qui lui parle. Le résultat ajusté seras alors reporté sur la table ci-dessous :

Résultat ajusté	Réaction
01 (ou moins) -5	violemment hostile, attaque immédiate*
06-25	hostile, action immédiate*
26-45	incertaine mais tendance négative à 55 %
46-55	neutre - inintéressé - incertaine
56-75	incertaine mais tendance à 55 % positive
76-95	amicale, action immédiate
96-00 (ou plus)	acceptation immédiate extrêmement amicale enthousiaste

* Ou jet de moral, en fonction des circonstances.

ENCOMBREMENT DES OBJETS STANDARDS

Objet	Encombrement en pièces d'or
Arbalète, légère	50
lourde	80
Arc composé long	80
composé court	50
long	100
court	50
Baguette	60
Bâton	100
Bâtonnet, étui en ivoire ou en os	60
étui en cuir	30
boîte	80
Bijou, grand	50
petit	1-5
Bottes, rigides	60
souples	30
Bougie	5
Boule de cristal, base et enveloppe de protection	150
Bourse, grande	10
petite	5
Bouteilles, flacons	60
Briquet	2
Carquois	30
Casque	45
Ceinture	3
Clou à quatre pointes	5
Coffre, grand en métal plein	1.000-5.000
petit en métal plein	200-500
petit en bois	100-500
grand en bois	500-1.500
Corde (15 m)	75
Cordelette (3 m)	2
Couverture de selle	20
Eau bénite, potions	25
Etui à parchemin, os ou ivoire	50
cuir	25
Flasque, vide	7
pleine	20
Gemme	1-5
Grapin	100
Heaume (grand)	100
Instrument de musique *	350
Lanterne	60
Livre, reliure métallique	200
Miroir	5
Outil (petite taille)	10
Outre, vide	5
pleine	50
Perche (3 m)	100
Pointe de fer	10
Porte-monnaie	1
Ration, fer	75
standard	200
Robe ou cape, pliée	50
portée	25
Sac, petit	5
grand	20
Sac à dos	20
Sacoche de selle	150
Selle, cheval léger	250
cheval lourd	500
Tapisserie (de minuscule à immense)	50-1.000+
Torche	25
Trompe	50
Vêtements (pour une personne)	30

Type d'armure	Encombrement	Poids	Déplacement de base
HARNOIS	encombrant	17,5 kg	9 "
MAILLE	assez	15 kg	9 "
MAILLE, ELFIQUE	non	7,5 kg	12 "
CUIR	non	7,5 kg	12 "
HOQUETON	assez	5 kg	9 "
PLATE	encombrant	22,5 kg	6 "
BROIGNE	assez	12,5 kg	9 "
LORICA	assez	20 kg	6 "
BOUCLIER, GRAND	encombrant	5 kg	–
BOUCLIER, PETIT	non	2,5 kg	–
BOUCLIER, PETIT, EN BOIS	non	1,5 kg	–
PLATE FEUILLETÉE	encombrant	20 kg	6 "
CUIR CLOUTÉ	assez	10 kg	9 "

* proportionnelle à la taille humaine

TABLEAU DES SERVITEURS STANDARDS ET DES GAGES QUOTIDIENS OU MENSUELS

Occupation	Gages quotidiens	Gages mensuels
charpentier	3 pa	2 po**
charretier	5 pa	5 po
dresseur	2 pa	30 pa
enlumineur	10 pa	10 po
maçon	4 pa	3 po
porteur	1 pa	1 po
porteur de torche	1 pa	1 po
sellier	2 pa	30 pa**
tailleur	2 pa	30 pa**
valet/laquais	3 pa	50 pa

* Ce tarif mensuel n'inclut que le salaire, le personnage devra en plus mettre à la disposition du serviteur des quartiers ayant un lit et tout le nécessaire.

** Ajouter 10 % de la valeur normale de tous les objets façonnés par le serviteur.

SERVITEURS, EXPERTS, COÛTS MENSUELS EN PIÈCES D'OR

Occupation ou Profession	Coût Mensuel
alchimiste	300
armurier	100*
bijoutier/tailleur de gemmes	100*
espion	spécial
fabricant d'armes	100*
forgeron	30
ingénieur architecte	100*
ingénieur artilleur	150
ingénieur sapeur/mineur	150
intendant/gouverneur de forteresse	spécial
maître d'équipage	spécial
marin	spécial
sage	spécial
scribe	15
soldat mercenaire	
arbalétrier	2
archer (arc court)	4
archer (arc long)	2
artilleur	5
capitaine	spécial
cavalier, arbalétrier	4
cavalier, archer	6
cavalier, moyen	4
lieutenant	spécial
sapeur/mineur	4
sergent	spécial
frondeur	3
sage	spécial
cavalier, léger	3
cavalier, lourd	6
cavalier, moyen	4
fantassin, lourd	2
fantassin monte, léger	2
fantassin monte, lourd	3
fantassin, piquier	3
fantassin, voltigeur	1
frondeur	3
lieutenant	spécial
sapeur/mineur	4
sergent	spécial

* Ce coût n'inclut pas la totalité des appointements normaux et exceptionnels. Ajoutez 10 % du prix normal de tous les objets manipulés ou confectionnés par ces serviteurs. Si par exemple, un *armurier* fabrique une armure de plates de 400 po, 40 po sont donc ajoutées au traitement mensuel du forgeron.

MORAL

Faire une vérification dans les circonstances suivantes	
face à un adversaire de toute évidence supérieur*	chaque round
25 % du groupe ** éliminé ou tué	ver. à +5 %
leader inconscient	ver. à +10 %
50 % + du groupe ** éliminé ou tué	ver. à +15 %
leader tué ou en fuite	ver. à +30 %

* Par exemple, lorsque l'adversaire attaque deux fois plus souvent.

** Ou si l'individu subit le même pourcentage de dégâts personnels.

Autres ajustements aux vérifications de moral	
chaque ennemi en fuite	-5%
chaque ennemi tué	-10%
infliger des dégâts sans en subir	-20%
chaque ami tué	+10%
subir des dégâts sans en infliger	+10%
chaque ami en fuite	+15%

PERTE DE MORAL

1% à 15%	recule en combattant
16% à 30%	rompt le combat, retraite
31% à 50%	fuite, panique
51% et plus	réddition

SITUATIONS TYPIQUES DE TIRAGE DE LOYAUTÉ, D'OBÉISSANCE ET DE MORALE

Situation	Conséquence d'un échec
corruption	coopération
témoignagne contre le seigneur	témoigne
possibilité de vol	vol
laissé seul et face à un potentiel	désertion
abandonné	désertion
ordre dangereux	refus
ordre héroïque	refus
ordre dangereux et héroïque	refus
ordre de sauver des membres du groupe	refus
ordre de sauver le seigneur	refus
en combat avec un adversaire dangereux	fuite
seigneur immobilisé ou mort	fuite
offre de reddition	réddition
encerclé par un ennemi supérieur	réddition
ordre d'utiliser un objet magique personnel	refus

LOYAUTÉ DE BASE : 50 % +/— ajustement de charisme.

LOYAUTÉ DES COMPAGONS D'ARMES ET DES CRÉATURES ALLIÉES

Loyauté Ajustée	Loyauté
moins de 01	aucune - cherche à tuer, capturer, blesser ou déserter à la première opportunité.
01-25	déloyal - cherche toujours à satisfaire son propre intérêt, quelles que soient les circonstances
26-50	faible - cherche à satisfaire son intérêt au premier signe de faiblesse
51-75	moyenne - soutient si le danger n'est pas trop grand
76-00	loyal - cherche toujours à défendre la cause de son seigneur, même en courant de grands risques
plus de 00	fanatique - sert le seigneur sans poser de question, et prêt à sacrifier sa vie sans hésitation.

AJUSTEMENTS À LA LOYAUTÉ DE BASE :

Engagement ou association	Ajustement
capturé et engagé	– 15 %
compagnon d'armes	+ 5 %
esclave	– 30 %
mercenaire	0 %
mercenaire (courte période)	– 5 %
PNJ associé	– 10 %

Durée d'engagement ou d'association*	Ajustement
moins de 1 mois	– 5 %
moins de 1 an	+ 0 %
1 à 5 ans	+ 10 %
plus de 5 ans	+ 25 %

* Ceci inclut les interruptions entre les périodes de service et le temps écoulé depuis que l'individu est connu du personnage.

Niveau d'entraînement ou statut	Ajustement
sans entraînement ou paysan	– 25 %
peu d'entraînement ou troupes levées	– 15 %
réguliers nouvellement recrutés	– 5 %
réguliers entraînés	+ 10 %
élite, sous-officiers, fonctionnaires peu importants serviteurs experts	+ 20 %
gardes, officiers, fonctionnaires importants, compagnons d'armes	+ 30 %

Rémunération ou part de trésor	Ajustement
aucune	– 20 %
faible, en retard	– 10 %
moyenne	0 %
au dessus de la moyenne, choix des parts	+ 5 %
exceptionnelle, primes, dons d'objets*	+ 10 %

* En général, magiques pour les compagnons d'armes

Discipline/activité	Ajustement
aucune/une	– 10 %
laxiste/faible	– 5 %
ferme et dure/occasionnelle	0 %
ferme et juste/répétée	+ 10 %

Traitement général	Ajustement
inhumain et impitoyable	– 25 %
cruel et dominateur	– 10 %*
indifférent ou inconstant	– 5 %
juste et constant	+ 10 %
juste, bon et constant	+ 15 %

* S'applique uniquement lorsque le seigneur est absent, immobilisé ou mort. S'il est proche et en poste, les — deviennent des +. Dans les autres cas, transformer en 0 % (peur).

Préférence raciale	Seigneur	Groupe associé
antipathie	– 5 %	– 10 %
bienveillance	+ 10 %	+ 5 %
haine	– 20 %	– 15 %
neutralité	0 %	0 %
préférence	+ 20 %	+ 15 %
tolérance	0 %	– 5 %

Facteurs d'alignement	Seigneur	Groupe associé
L'alignement est :		
différent d'une place	0 %	0 %
différent de deux places	– 15 %	– 5 %
différent de trois places	– 35 %	– 20 %

Exemples : loyal mauvais - loyal neutre : une place

loyal mauvais - loyal bon : deux places

loyal mauvais - chaotique bon : trois places

Alignement du seigneur	Ajustement
loyal bon	+ 15 %
loyal neutre	+ 10 %
loyal mauvais	+ 5 %
neutre bon	0 %
neutre	0 %
chaotique bon	– 5 %
chaotique neutre	– 10 %
neutre mauvais	– 15 %
chaotique mauvais	– 20 %

Ajustements de situation	Ajustement
seigneur mort ou encerclé et débordé par le nombre	– 25 %
seigneur hors de combat	– 15 %
chaque compagnon mort ou hors de combat	– 5 %
chaque dé de vie ou niveau mort ou hors de combat, ami	– 3 %
chaque dé de vie ou niveau en vie, ennemi	– 1 %
chaque dé de vie ou niveau mort ou hors de combat, ennemi	+ 1 %
chaque dé de vie ou niveau en vie, ami	+ 2 %
chaque compagnon d'armes présent, en vue et en vie	+ 5 %
seigneur présent, en vue et en vie	+ 15 %

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®
GUIDE DU MAITRE

"Toutes les informations dont vous avez besoin pour arbitrer une partie de AD&D® sont dans cet ouvrage"

Que vous arbitriez une simple aventure
ou que vous élaboriez une campagne complète,
le Guide du Maître est la meilleure
des sources d'information.
Découvrez les Règles qui régissent
les sortilèges, les monstres, les voyages,
les combats et la magie.

TSR

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

TSR UK Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom